2000
MARZO
27
S/. 6,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

El Castillo en el Cielo

- COBRA
- Gunsmith Cats
- To Heart
- Devil Man
- Mitología Pokemon
- Misato Katsuragi
- Gundam 08th MS Team
- Ikuko Inoue
- Arcadia
- Afiche de Legend of Basara
- TENKAICHI

7 750767 574322

Cowboy Bebop ep. 12 - 13

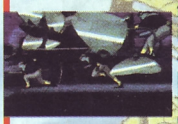
Faye se marcha de la Bebop con el dinero de la caja fuerte y el refrigerante de la nave. En medio de sus navegaciones en la red, la hacker Ed encuentra un nombre clave: Julia. Al oírlo, Spike reacciona bruscamente. La señal parece estar localizada en la luna Calisto, en un lugar llamado Blue Crow, y sin pensarlo mucho, el aventurero parte hacia allá. Jet trata de detenerlo, pero lo único que consigue es pelear con él. Una vez en Calisto, Spike trata de encontrar pistas. Pero aparte de él, otras personas están en Calisto. Vicious se encuentra en la luna ultimando un gran trato de drogas con Gren, un antiguo conocido suyo. La jefatura de los Dragones Rojos no puede confiar en alguien como Vicious y ponen a su lado a Lin, un joven de la organización. Por su parte, en un bar de la ciudad, Faye escucha a un saxofonista, quien al final trata de acercarse a ella, aunque ésta se marcha. Una gresca callejera pone a Spike en la pista de Gren y sobre aviso de la presencia de Vicious. Al final lo encuentra justo antes de que éste despegue, pero Lin, quien también conoce a Spike, se pone en su camino y dispara contra él. Spike queda tendido sobre la nieve. Faye es a su vez interceptada y atacada, pero recibe la ayuda de un saxofonista llamado Grencia. Él la invita a su departamento y Faye -raro en ella- le confía sus sentimientos. Mientras Gren se baña, le llaman por teléfono, y ella escucha: es Vicious. Faye trata de reducirlo con su pistola, pero se da con una sorpresa: Gren tiene pechos femeninos. Luego le explica que él y Vicious lucharon en las guerras de Titán y éste lo traicionó e hizo que lo encarcelen. En prisión recibió drogas que destruyeron su sistema hormonal y lo convirtieron en lo que es ahora. Preocupado por su compañero, Jet llega a Blue Crow, encuentra a Faye y pone al tanto a Spike del trato entre Gren y Vicious.

Sobre un edificio, Vicious ultima el trato, entrega el dinero y recibe la droga, pero la maleta del dinero estalla. Vicious creía que trataba con una mujer y descubre que es Gren. Spike también está cerca, y en la balacera muere Lin. Vicious huye con la droga y es perseguido por Gren y Spike. La nave de Gren es derribada y Vicious tiene que huir tras la explosión de la pequeña bomba que Gren había puesto en la bolsa con drogas. Spike llega hasta Gren y éste le cuenta de Julia y de cómo solía hablar de Spike. Luego le pide ponerlo en camino de Titán, para morir allá. Spike vuelve a la Bebop y parte, junto con Jet y Faye, aún sin ver de nuevo a Julia, su mujer.

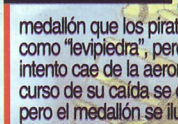
Urayasu ep. 2

Es el día en que salen de compras Kotetsu, Junko, el perro y el mono (Starky y Husky). En el camino se encuentran con los nuevos vecinos del pueblo, Jin Doitsu y su madre, ambos con un aspecto muy sombrío. Kotetsu se burla de la cara de Jin, pero la súplica de su madre para que no lo molesten -pues su esposo se ha suicidado un mes atrás- provoca que Junko haga recapacitar a su hijo y lo obliga a ser el primer amigo del sombrío niño. Una vez en la escuela, Kotetsu y sus amigos comentan sobre el aspecto de Jin, quien está en la sección 3, pero la súbita aparición de éste en el armario asusta a todos por igual, por lo que deciden devolverlo a su aula. En el pasillo encuentran a chicos de su sección y lo dejan con ellos, pero se retiran preocupados por el maltrato que le dan a Jin. A la salida, cuando Kotetsu y sus amigos se percatan de que son perseguidos por Jin, deciden separarse para despistarlo. La persecución termina cuando Kotetsu choca con un peligroso pandillero del 5to año, quien pretende acabar con él. Sin embargo, Jin demuestra ser un buen amigo y lo defiende, usando para ello el más sucio de sus recursos. El impacto de éste en la cara y la afirmación de su naturaleza fecal provocan la huida del pandillero, y así se inicia una nueva amistad entre Kotetsu y Jin, con un firme, pero muy desagradable apretón de manos.

Tenkuu no Shiro, Laputa



Una pequeña es llevada prisionera por unos hombres de lentes negros en un transporte aéreo. De improviso, éste es atacado por unos piratas. En la confusión, la niña trata de escapar y en el proceso se lleva un medallón que los piratas conocen como "levipiedra", pero en el intento cae de la aeronave. En el curso de su caída se desmaya, pero el medallón se ilumina y la hace descender lentamente. Cerca de ahí, en una colonia minera, el joven Pazu ve bajar una luz y corre a su encuentro. Es la pequeña, a quien Pazu recoge, pone a salvo y luego lleva a su casa. Ya por la mañana, mientras Pazu da de comer a sus palomas, la pequeña despierta y conversa con él. Le dice que se llama Cita, y Pazu le cuenta cómo la encontró y también acerca de la misteriosa isla flotante Laputa, que su padre logró fotografiar y él se empeña en encontrar. Sin embargo, son interrumpidos por unos hombres a los que Cita reconoce como los piratas. Ambos logran escapar, pero no por mucho tiempo, y para tratar de perderlos se suben a uno de los trenes que pasaban por ahí. La líder de los piratas, llamada Dora, es una mujer de armas tomar y lleva su automóvil sobre los rieles del tren, colocados sobre altísimos pilotes, para seguir a los dos niños. Éstos logran evadirla hasta que el ejército los detiene, acompañados de los hombres de anteojos negros. Una vez más, Cita y Pazu tratan de huir, pero los piratas destruyen los rieles del tren y ambos quedan colgando de una tabla. Sin poder sostenerse, caen, pero una vez más la levipiedra brilla y deposita sanos y salvos a los niños en lo profundo de una mina. Allí, Cita le cuenta a Pazu que el medallón que lleva ha estado en su familia durante generaciones y es una herencia. Luego se encuentran con un viejo minero llamado Pomu, quien les habla de Laputa y de sus leyendas. Al salir de la mina, Cita le explica a Pazu que además del medallón, heredó un nombre: Lucita Toelle Ul Laputa. En ese momento, el ejército los toma prisioneros y los lleva a una fortaleza. Una vez allí, un hombre llamado Muska le muestra a Cita un robot, la evidencia de la existencia de Laputa y aparte la llama por su nombre heredado, al tiempo que le explica su significado: "Lucita, Verdadera Reina de Laputa". No obstante, Cita está más preocupada por la seguridad de Pazu, así que canjea la libertad de su amigo por su cooperación en la búsqueda de Laputa. Pazu es entonces puesto en libertad y regresa muy apesadumbrado a su casa, y ahí es capturado por la banda de piratas que lo estaba esperando, los mismos que lo acusan de haber vendido a su amiga. Para demostrar que es mentira, Pazu le pide a Dora que lo dejen ir con ellos, y todos juntos parten a buscarla. Cita, prisionera en la fortaleza, recuerda unas antiguas palabras que su madre le dijera para los momentos malos, y al pronunciarlas se ilumina la levipiedra. El robot se activa en lo profundo y empieza a destruir la fortaleza en busca de su dueña. Finalmente, da alcance a una atemorizada Cita en lo alto de una torre, justo cuando el medallón indicaba la localización del lugar mítico. Tras poner a salvo a la niña, el robot es destruido por el ejército. En medio del infierno desatado, Pazu logra salvar a su amiga en el último momento. Ahora, ambos, a bordo de la "Polilla Tigre", acompañarán a los piratas en su búsqueda de Laputa. Pero para entrar al lugar se debe atravesar la tormenta "Nido del Dragón". Tanto los piratas como el ejército llegan al mismo tiempo, éste a bordo del Goliath, una inmensa nave de combate. La nave pirata es derribada, pero Cita y Pazu, que estaban en la cometa de vigilancia, entran en la tormenta y la atraviesan para finalmente posarse en el misterioso castillo flotante, deshabitado por 700 años. Una vez allí, recorren los pasadizos y jardines silenciosos. Se oye una explosión y luego ven cómo el ejército empieza a invadir el castillo y saquearlo. Notan además que los piratas siguen vivos y están prisioneros, y se preparan para ayudarlos. Por su parte, Muska encuentra un pasadizo secreto en busca de lo verdaderamente valioso de Laputa. Los niños corren con tan mala suerte que son descubiertos y Cita es capturada por Muska, quien la lleva por una puerta al interior del castillo. Pazu, por su parte, se escabulle y ayuda a escapar a los piratas, y Dora le suministra algo de armamento para poder buscar a Cita. En lo profundo del castillo, Muska y Cita encuentran una inmensa levipiedra que hace flotar al castillo y es la fuente de un terrible poder. Allí, Muska se revela como Romuska Palo Ul Laputa, también descendiente de los pobladores de Laputa al igual que Cita, pero de un clan distinto al de ella. Por su lado, los del ejército comprenden que Muska los ha traicionado, y al atacarlo son casi diezmados. Pazu llega por fin hasta Cita, quien le entrega el medallón que le había quitado a Muska. Pazu le propone a Muska dejar libre a Cita y él le entregará el medallón que tiene oculto, y se acerca a conversar con ella. Una vez juntos, le dice que lleva el medallón consigo y que Cita debe decir las palabras que destruirán el castillo y sepultarán su poder destructivo para siempre. Sin miedo, los dos niños pronuncian las palabras tomados de las manos y la parte inferior del castillo empieza a desmoronarse. Dora y los piratas apenas logran escapar, y Muska muere en la destrucción. Los piratas se preguntan por el destino de los niños, y es mucha su alegría al verlos llegar en la cometa de exploración, tras sobrevivir en las raíces de los árboles. Pero su felicidad es doble, pues, como buenos piratas que son, cargaron con todos los tesoros que pudieron en la huida. Ahora, Laputa, impulsada por la levipiedra gigante, se eleva y aleja rápidamente para quedar fuera del alcance de los seres humanos y de cualquier uso maligno que se pueda hacer de ella.



agenda sugoi

Por la larga salva de aplausos que los tres grupos otorgaron al largometraje "Laputa, el Castillo en el cielo", sabemos que las sorpresas programadas son del agrado de nuestros socios.

De esta manera cumplimos con presentar títulos que, si bien no fueron elegidos mediante votación, representan hitos importantes en la historia del anime y todo aficionado los debe conocer.

También saludamos a los entusiastas aficionados del interior del país, gracias a quienes la experiencia del Club Sugoi ya se vive en Tacna, Arequipa y Trujillo, en reuniones quincenales.

CLUB SUGOI MARZO 2000

KARE-KANO tv ep. 15-17
COWBOY BEBOP tv ep. 14-15
RUROUNI KENSHIN tv ep. 53-54
LEGEND OF BASARA tv ep. 4
URUSEI YATSURA tv ep. 6
URAYASU KANZOKU tv ep. 5
GUNDAM 0080 ova ep 03
NUKU NUKU DASH! ova ep 03
¡y como siempre, sorpresas!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

ABRIL

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
30 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**						1 Sakura Kinomoto (Card Captor Sakura)
2	3	4 Ken Washio / Eagle Ken (Gatchaman)	5	6	7 Tetsuwan Atom (Tetsuwan Atom)	8
9	10	11	12 Van Slander de Fanel (Tenkuu no Escaflowne)	13 Ataru Moroboshi (Urusei Yatsura)	14	15
16 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	17 Rei Hino / Sailor Mars (Sailor Moon)	18	19	20 Shunrei (Saint Seiya)	21	22
23 **Club Sugoi Lima, grupo 2 (11:00 am)** Fei Long (S F 2)	24 Tenchi Masaki (Tenchi Muyo!) Millema Aston (Escaflowne)	25	26	27	28	29 Gendou Ikari (Shin Seiki Evangelion)

CLUB SUGOI

Fin del verano

Y con la exitosa realización de su Segundo Campeonato Deportivo, Club Sugoi termina sus actividades para este caluroso verano. Han sido meses en los que hemos disfrutado de grandes momentos, no sólo en las proyecciones, sino también en las actividades que los socios realizan juntos, al margen de asisitir a sus reuniones.

En tal sentido, esta vez la presencia de socios interesados en participar en el campeonato fue mayor que en la anterior ocasión y agradecemos a los chicos y las chicas de F.C. Shukan por lo bien que realizaron la tarea de organizar este evento y promover la participación en él. En esta oportunidad, tuvimos equipos de fulbito masculino, fulbito femenino y basquetball masculino. El segundo campeonato se realizó en dos jornadas, la primera en el Centro Comercial Angamos Center de la Av. Angamos, y la segunda en el Complejo Deportivo del Sector Pesquero (a la espalda del Museo de la Nación), el cual además contó con una piscina, lo que permitió a los socios disfrutar de un relajante remojón a penas terminadas las finales del campeonato. Ambas fechas fueron muy concurridas, no sólo por los socios del club, sino por sus familiares y amigos.

Este año, la competencia fue muy reñida. El F.C. Shukan, campeón del año pasado, no pudo repetir el plato pese a su condición de favorito, y le cedió su lugar a Fiorentina, que impuso sus condiciones en una espectacular final de 8-4. Por su parte, el remozado equipo Sugoi Femenino, se enfrentó con su similar perteneciente al equipo Shukan y luego de dos duros partidos pudo imponerse y hacerse de la copa. Ahora queda en manos del campeón reinante la organización del próximo campeonato.

Así también, informamos que al igual que el año pasado, en este torneo también se nos extraviaron los resultados del equipo masculino de Sugoi, los cuales serán conocidos por los socios apenas los encontremos. Sin embargo, en términos generales, el equipo Sugoi masculino tuvo un mejor rendimiento que el año pasado, pues nos marcaron menos goles. Un gran trabajo de todos los miembros del Proyecto Sugoi, que pese a no practicar deporte constantemente, se unen entusiastas a este campeonato.

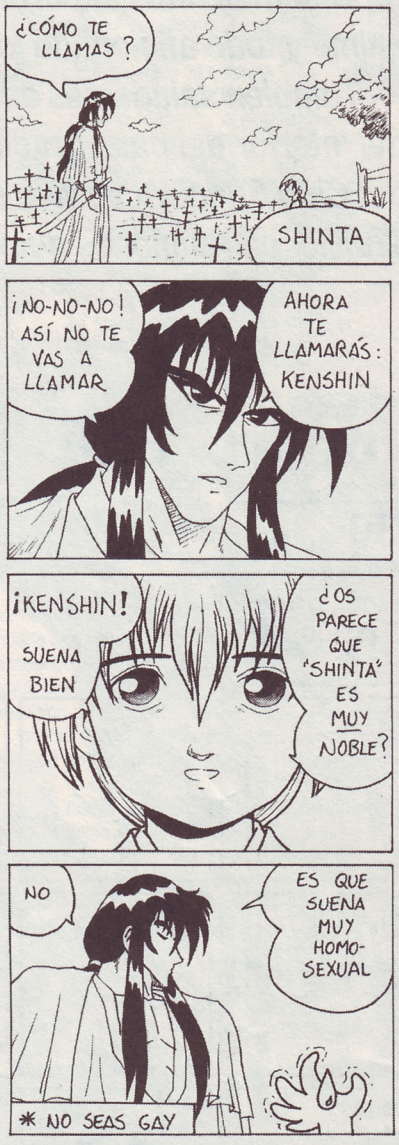
De esta manera, el anime y el Club Sugoi han permitido a muchos jóvenes aficionados el conocerse y compartir su afición a la animación y a los deportes.

Y también para finalizar con nuestro análisis de 1999, este mes se realiza un votación general de lo que gustó más durante el año que pasó. Los resultados de esta votación y de la que se hizo sobre los pokemones favoritos, los capítulos de Evangelion preferidos y el mejor ángel de la misma serie serán publicados en conjunto. Esta encuesta nos permitirá conocer mejor cómo opina el club y qué tipo de material ha sido su preferido. Así que no olvides votar.

Por su parte, el establecimiento de las medidias de seguridad y las brigadas de defenesa civil de Club Sugoi ya está casi al cien por ciento, y ya podemos notar su trabajo en las reuniones en la atención de las pequeñas emergencias que suelen ocurrir. Las brigadas están integradas por los mismos socios del club, quienes se han ofrecido voluntariamente para colaborar en ese aspecto, como lo hicieron con algunos "lesionados" en el torneo deportivo.

Por último, recordamos a todos nuestros socios mantenerse al día en sus cuotas y recoger su revista Masaka durante las reuniones, porque eso les evitará el problema de pagar el costo adicional de recogerla después en la Librería Sugoi. También es bueno mencionar que si no vas a poder asisitir a tu reunión, puedes participar en las de los otros grupos. Pero debes separar tu cupo con anticipación, pues el espacio reservado para invitadados y traslados siempre es limitado. Realiza este trámite gratuito en la Librería Sugoi y no corras el riesgo de no participar y perderte algún capítulo o estreno. Debes recordar que las reuniones del grupo 3 tienen un índice mayor de traslados debido a que son la última oportunidad de asistir, sin que eso haga aumentar el número de asientos reservados para traslados e invitados.

Con este número de Masaka despedimos el verano y nos preparamos para nuevos estrenos, los desenlances de las series en exhibición y muchas sorpresas, en lo que sabemos será un año lleno de diversión y emoción. Algo que en Club Sugoi sabemos ofrecer.



a David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Freddy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.

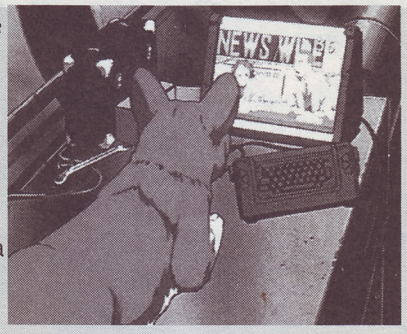
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: masaka@wayna.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 428-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354

OTAKU VIRTUAL

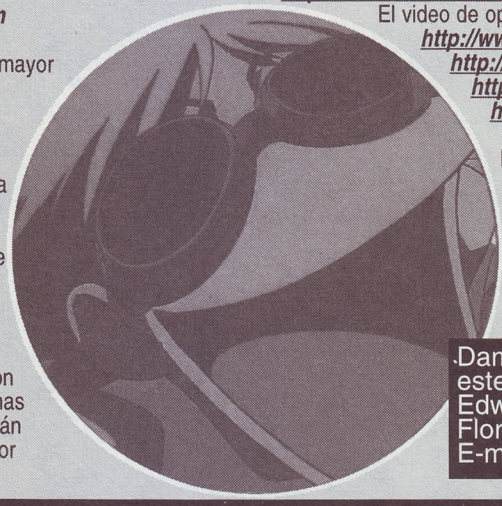
MASAKA

Luego de varios meses de descanso, continuamos con la recopilación de direcciones de manga y anime, así que volveremos a usar nuestro lema: "¡¡Más y más direcciones!!"



¡Hola a todos! Acá, Kenshin Himura pasándoles una nueva recopilación de direcciones de anime.
El juego de Pokémon puedes encontrarlo en:
http://matbel.simplenet.com/pokemon/multiemu.htm
Para todos los fanáticos de Saint Seiya el manga de la Saga de Hades en Español en esta dirección:
http://members.xoom.com/Proy_Animate/
La Enciclopedia de Utena tiene toda la información pertinente, hasta sumarios de los 39 episodios.
http://www.duellists.tj/
Acá un "fan ficción" de Rurouni Kenshin, es sobre Aoshi y Misao. La autora se llama Yuriko Shinomori (nickname). La historia se llama "A New Path"(Un nuevo camino) y trata sobre lo que sucede cuando Misao se rinde en tratar de acercarse a Aoshi, es entonces cuando algo ocurre que la hace cambiar drásticamente, al punto en que se va del Aoiya...
http://www.freespeech.org/kenshin/fanfics.html
Para las traducciones y resúmenes del manga de Kenshin visiten:
http://thunder.prohosting.com/~effix/index.html
http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/5701/
www.candy-candy.chiriqui.com
http://useryui.cyril.com
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/6220/kenshin.html
Para los que gusten de Kare Kano y sepan un poco de inglés acá esta lista de interés:
To subscribe, write to karekano-subscribe@listbot.com
Start Your Own FREE Email List at
http://www.listbot.com/También un poco de todo pero el mayor atractivo es el tema de las Ovas de
Vampire Hunter "Trouble Man" en su versión completa de 4min 17s, estos
archivos están zipeados
Para los incondicionales de Sailor Moon varios temas de la Saga Sailor Stars
en mp3, real audio y también lyrics de estos.
Variedad de títulos de anime, los más atractivos son los de Tenkuu no Escaflowne y los de la saga de Gundam.
http://symphony.cyril.com
Acerca de Marmalade Boy:
http://w3.one.net/~rjgrubs/AE.htm
Este Site tiene muchos títulos de anime y sus temas no son tan variados, sólo en los casos de RK y Utena, de las demas series sólo tiene sus temas principales. Estos archivos están zipeados.Muchas letras de canciones, como Kare Kano, por ejemplo. Puedes buscarlas aquí.

Las letras de las canciones de Rurouni Kenshin (incluyendo también las canciones que no son openings o endings):
http://www.mbay.net/~thea/karekano/music.html
http://www.animeshrine.com/music.shtml
http://thunder.prohosting.com/~effix/index.html
El Opening de Candy Candy en formato mp3 está en esta dirección.
http://www.geocities.com/Tokyo/-Towers/7752/page3.html
Ve a esta dirección y allí encontrarás Bara wa utsukushiku shiru (Lady Oscar).
http://www.geocities.com/TelevisionCity/Satellite/-5678/anime1.html
http://members.tripod.com/~super_mica/bestsong.html
Aquí encontrarán varios temas de M.K. Rayearth y Slayers, en archivos zipeados.
http://www.geocities.com/Tokyo/Subway/3725/shamweeklymp3.html
http://members.xoom.com/phoenix_chan/slayers.html
Sobre Mononoke Hime
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/2337/animesounds.html
Acá podrán bajar skins de muchas series de anime y videojuegos:
http://members.tripod.com/~CanCanBunny/
http://members.xoom.com/winanime/index.html
http://members.xoom.com/lot18/
http://members.xoom.com/cali0083/index.html
A ojos cerrados, la mejor opción para conseguir todos los mp3 de la serie y las películas de Shin Seiki Evangelion.
http://lostinfo.com/~lampshad/tsukamizu/index01.html
El video de opening y más cosas de Cowboy Bebop en:
http://www.ab-tm.com/Bebop/bebopintro.html
http://yaoi.anime-manga.net/bebop/index.html
http://www.welcome.to/bebop
http://www.amotokyo.com/cowboy/index.html



Esto es todo por ahora, agradecimientos como siempre a la gente de la lista de interés Sugoi: YAZMIN_USAGI, Jesús Gutierrez, Megatrón, Masakuni, Sei Tou Shi Ace, Laila, Myriam, VERTIGO, Josué, Vincent Valentine, Héctor Espejo, GuyverSD y Lantis, de quienes pude recoger algunas direcciones en esta ocasión.

Damos las gracias al recopilador de este mes:
Edwin "Kenshin Himura"
Flores Herrera
E-mail : a19961613@pucp.edu.pe

Puedes visitar nuestra página web *Sugoi Virtual* en esta dirección:
http://www.sugoi.com.pe

LISTA DE INTERÉS NOVENA PARTE

Qué es el mensaje de bienvenida

Cuando uno se inscribe en una lista de interés, el programa del servidor de la lista envía un documento de texto donde aparece información relativa a dicha lista. Ese documento es conocido como "mensaje de bienvenida" porque es enviado una única vez, al momento de empezar la suscripción. Claro está, si un usuario se desuscribe de la lista y luego vuelve a inscribirse, recibirá nuevamente el mensaje de bienvenida.
En el caso de la Lista de Interés Sugoi, el mensaje de bienvenida detalla las reglas generales de la lista, como su temática, sus procedimientos y sus sanciones. Contiene varios párrafos y numerales y es recomendable no borrarlo, con el fn de que siempre esté a mano en caso haya alguna duda.
Aunque la Lista de Interés Sugoi es ahora una lista moderada (es decir, todos los mensajes son filtrados por la administración), el mensaje de bienvenida permanece como una referencia útil para lograr el óptimo de comunicación entre los internautas aficionados al manga y el anime.

Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

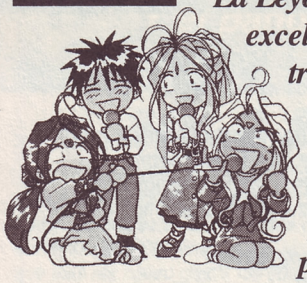
Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto,
y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

MASAKA Karaoke



La Leyenda de Basara es un excelente shoujo que con sólo tres episodios en el club ha escalado en el interés y las preferencias de los socios. Y precisamente a pedido de ellos, este mes ponemos su tema de apertura. Y la contundente llegada de Ranma 1/2 a la televisión nacional ha llamado la atención de todos nuestros socios, quienes nos han pedido la versión original del opening, la cual, como suele suceder, no se pasa en la TV. Y por último, colocamos también el ending de la serie de TV Urusei Yatsura, la cual empieza a acumular sus propios fans.

Endless Loop

Tema de apertura de la serie de TV
Legend of Basara

Dokomademo ikeru youna hirosa dake mote amashite
Mune no oku sawagi dashita omoidake hitori aruki
Atsui (Real) ni kawaita nodo kara te wo dasu
Hoshii (Kotoba) wa mou imi no nai kanshoku

Kagayaku taiyou ni yakare tsuki ni iyasarete
Anata no hohoemi afurete matataku hoshi kuzu ni natta

Onaji youna kimi no egao eien ni chigau egao
Atsui (Karada) wo (Karada) de tashikameru (kokoro)
Yureru (Anata) ni kotae no nai kanshoku

Kagayaku taiyou ni yakare tsuki ni iyasarete
Yasashii naki gao afurete matataku hoshi kuzu ni natta

Hakanaku sure chigau omoi mazaranaimama de
Musuu no kokoro ni hirogaru matataku hoshi kuzu ni natta

Kimi wa naze iru no? Boku wa naze iru no?
Musuu no Hoshi kuzu no youni

Intérprete: Rouage

Uchuu wa taihen da!

Primer tema de cierre de la serie de TV
Urusei Yatsura

Hen to hen wo atsumete motto hen ni shimashou
Henna henna uchuu wa Tai hen da!!! da! da!

Kono hiroi uchuu wa tamaranaku bushiine
Detaramena jiken ga akari mae no yoru okiru
Sore demo odoroitari shite wa ikenai
Ochitsuite hanashi aimashou

Chotto chotto naniyo naniyo nanika henda wa
Chotto chotto naniyo naniyo doumo sukoshi hen ne

Hen de nakeria tanoshikunai
Sumashite itanya atari mae sugiru

Hen to hen wo atsumete motto hen ni shimashou
Henna henna uchuu wa Tai hen da!!! da! da!

Hen ni nareba tanoshiku naru
Kokoro ga hajikete yozora wo tobidasu!

Hen to hen wo atsumete motto hen ni shimashou
Henna henna uchuu wa Tai hen da!!! da! da!

Hen to hen wo atsumete motto hen ni shimashou
Henna henna uchuu wa Tai hen da!!! da! da!

Hen to hen wo atsumete motto hen ni shimashou
Henna henna uchuu wa

Tai hen! Tai hen! Tai hen da!!!

Intérprete: Yuuko Matsutani

Ja ja umani sasenaide

Primer tema de apertura de la serie de TV
Ranma 1/2

Yappapa Yappapa Ishanten
Hashagu koi wa ike no koi
Yappapa Yappapa Ishanten
Mune no kai wa dakaretai
Dakemo wakarazu ni ranmaranmade hi ga kureru
Kimi to atte kara Ranmaranmade
Nandakanda to, sutta mon da no seikimasu
Naze motto shizuka ni (Sukidayo) to ienai no ?
Hari au to watashi mo ja ja uma ni nacchau!
Beru mo narasazu ni sono kaze no youni
Mune no wan ruumu sumi tsuita kimina no
Mei wa kuyo dakedo
...Konnia dake ii wa (...Ashita made ii wa)
Yappapa Yappapa yaanshanten
Odoru kisu wa umi no kizu
Yappapa Yappapa yaanshanten
Koi no aji wa kakushi aji
Mitsumerareru kondoranmaranmade me ga mawaru
Koi ni nariisoude ranmaranmade
Tanmatanmade sonnamonneto otomodachi
Hakurioku de kudo kare hoshi no machi nigedashita
Yume miteta deito ga marason ni nacchau!
Kayui Merugen mo otome ni wa biaku
Kimi no yasashisa ni tsutsumarete mitai no
choudanyo dakedo
... haato wa sukechau (Itsukawa sukechau)
Yappapa Yappapa Ishanten
Hashagu koi wa ike no koi
Yappapa Yappapa Ishanten
Mune no kai wa dakaretai
Mitumerareru tabi ranmaranmade me ga mawaru
Koi ni narisoude ranmaranmade otomodachi
Dakemo wakarazu ni ranmaranmade hi ga kureru
Kimi to atte kara Ranmaranmade
Nandakanda to, sutta mon da no seikimasu

Intérprete: Etsuko Nishio

MI PERSONAJE FAVORITO

1er PUESTO Spike Spiegel

674 VOTOS

2do PUESTO

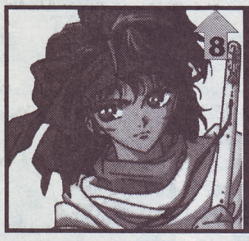
Kenshin Himura
665 VOTOS

3er PUESTO

Yukino Miyazawa
599 VOTOS

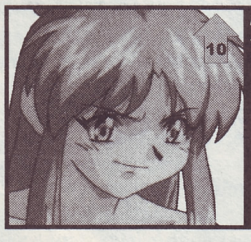
"A río revuelto, ganancia de pescadores", dice el viejo y conocido refrán. Y después de tanta lucha entre Yukino y Kenshin, este mes quien dio la sorpresa fue nada menos que Spike Spiegel. El cazarrecompensas aprovechó que el mes pasado, tanto el Battousai como Yukino casi no tuvieron participación en sus respectivos episodios. Y como los cambios siempre empiezan por las bases, el ranking ha sufrido una drástica alteración en el orden de los personajes, lo que ha puesto a Faye en alerta para defender su puesto y a Arima furioso por su caida y la de su amada. Además, el nuevo ingreso de este mes fue nada menos que la explosiva (literalmente hablando) Tsubasa, quien contundentemente entró al ranking expulsando al sufrido Shinji del cuadro. ¿Spike se mantendrá en el primer lugar? ¿Yukino y Kenshin unirán fuerzas para tumbarlo, o se traicionarán mutuamente? ¿Misato dejará de gritarle a su representante por la caída? ¿Rei se dará cuenta de que está a punto de pasar a Misato? ¿Asuka soportará la presencia de Tsubasa? ¿Qué planea Nuku Nuku? Sólo tú y tu voto lo decidirán... ¡Vota!

4to PUESTO
Faye Valentine
337 VOTOS

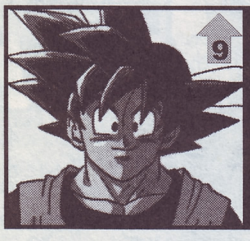


5to PUESTO
Sarasa
256 VOTOS

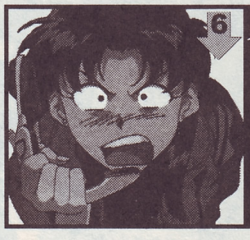
6to PUESTO
Souichirou Arima
241 VOTOS



7mo PUESTO
Nuku Nuku
212 VOTOS



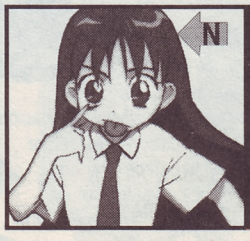
8vo PUESTO
Son Gokú
141 VOTOS



9no PUESTO
Misato Katsuragi
132 VOTOS

9no PUESTO
Rei Ayanami
132 VOTOS

11mo PUESTO
Asuka Langley
85 VOTOS

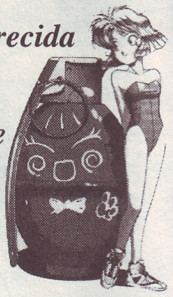


12mo PUESTO
Tsubasa Shibahime
60 VOTOS

Por aquí se fue Shinji Ikari

¡Para o ellas disparan!

Chicas y armas. Parece ser una combinación muy favorecida para los escritores de mangas shonen, pero para Kenichi Sonoda llega a extremos académicos. Como fanático de las armas, refleja su enorme conocimiento en el ambiente más propenso a aprovechar la tremenda violencia inherente a estos artefactos: los EEUU, específicamente la oscura ciudad de Chicago, escenario del que quizás es su manga más popular: Gunsmith Cats.



Un poco de historia

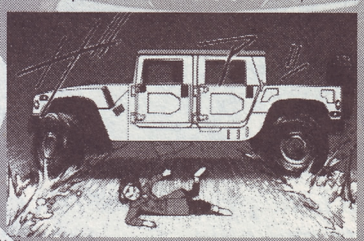
El primer contacto que muchos aficionados tuvieron con Rally Vincent es personificando a la rubia asistente de Bean Bandit en el OVA titulado Riding Bean del año 1993, producido por Artmic. En dicha animación, un inescrupuloso conductor (dedicado a transportar cualquier cosa, usualmente ilegal) es culpado de un secuestro. Dicho secuestro fue en realidad obra de una pandilla que creyó que así desviaría la atención de la policía, pero sólo logró ser perseguido hasta el exterminio por el salvaje Bean.

El concepto original para Gunsmith Cats fue una serie de dibujos previos que nacen de una ilustración individual, pero lo bastante interesantes para impulsar a Sonoda a expandir la idea en un manga en donde el personaje central es Rally Vincent, una morena de piel oscura, conocida como la más eficiente cazarrecompensas de Chicago. Sin embargo, su personaje favorito es el misterioso Bean Bandit, el cual se irá introduciendo en una serie de aventuras que lo llevarán a relacionarse más estrechamente con Rally, razón por la cual lo usan como personaje central para "Riding Bean", aunque la Rally que presentan allí no es la del manga. Como desagraviando a su heroína oficial, Gunsmith Cats también tuvo su encarnación OVA, con una serie de tres episodios de media hora.

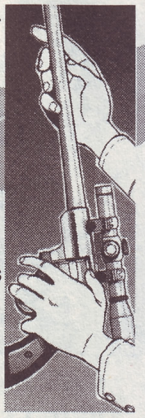
Como dato interesante, Sonoda confiesa que nunca ha estado en Chicago, pero eso no evitó que una exhaustiva investigación se haya traducido en una representación muy realista de dicha ciudad, en donde la vida parece girar en torno a asesinatos, persecuciones en auto, tiroteos constantes y fabulosas explosiones, lo que no es cierto salvo tal vez en un 90%.

El peligroso hobby de Rally Vincent

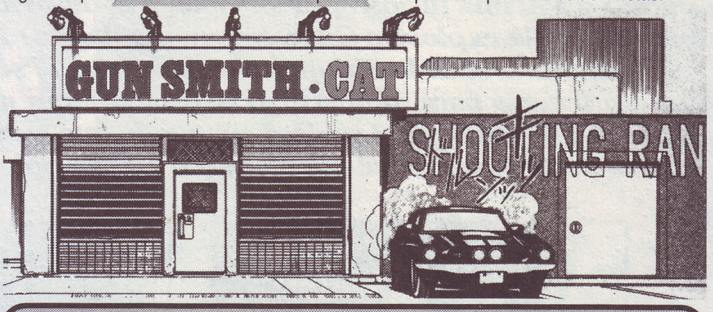
Rally Vincent parece ser una joven común y corriente. Atractiva y alta, su piel morena va muy bien con su hermosa cabellera negra. Sin embargo, su corazón late más fuerte al disparar una eficiente automática y sentir el conocido olor a pólvora. Y es que Rally Vincent es una armera (Gunsmith en inglés) de reconocido prestigio en el medio. Su pequeño negocio atrae a gran cantidad de entusiastas del rubro, quienes acuden a ella para encargar arreglos especiales a armas de colección o para conseguir municiones específicas para modelos raros. Su consejo es muy bien recibido por todos estos aficionados, quienes no dudan en pagar su precio. Sin embargo, para balancear su caja chica, Rally alterna su "profesión oficial" con su "hobby", ser una hábil cazarrecompensas. Sus trabajos usualmente consisten en perseguir y devolver a prisión a aquellos criminales que salen bajo fianza y luego escapan de la ciudad o del estado. Dicho "hobby" le reporta mucho más del doble de su trabajo normal, cosa que su asistente (y posteriormente socia) Minnie May le echa constantemente en cara.



Usualmente, sus encargos son producto de los mismos abogados de los criminales o las agencias que proveen las fianzas, los cuales tienen mucho interés en recuperar a "sus clientes". A pesar de ello, Rally no podrá evitar involucrarse con criminales mucho más peligrosos, usualmente relacionados con la mafia de narcotraficantes de Chicago. Cuando esto ocurre, sólo su gran habilidad le permitirá salir airosa y con pocas heridas. Y esto no será por la poca capacidad de sus contrincantes, sino por la cuidadosa preparación que incluye un traje adecuado para la ocasión (Kevlar en colores que combinen), al menos tres armas de repuesto, suficientes municiones y el siempre bienvenido apoyo de Minnie May y sus poderosas granadas de mano.



Resumiendo, Gunsmith Cats es un manga violento y sólo recomendado para mayores de 14 años. Combinado con el hermoso diseño de personajes que lo han hecho muy reconocido, tenemos un trabajo de fondos increíble y un conocimiento profundo de las armas, tanto en su representación como en las explicaciones que acompañan a estas viñetas.



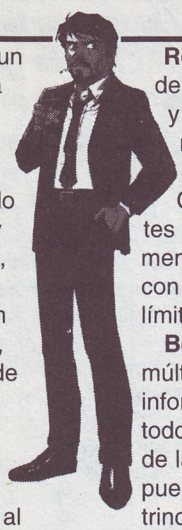
Acerca del autor

Kenichi Sonoda se hizo conocido en el mundo del anime cuando trabajó para Artmic, diseñando los personajes para las conocidas sagas de Gall Force y Bubblegum Crisis. Cuando abandona Artmic, se dedica al oficio de ilustrador, y en el año 1991 lanza el primer episodio de Gunsmith Cats, con el cual gana renombre instantáneo en el manga tal como lo había logrado años atrás con el anime. Esta historia es una verdadera antología de las armas de fuego y especialmente de los revólveres, a los que describe con acádemica pasión, muy similares a los hermosos dibujos de los magníficos autos que sus personajes conducen a diario. Todo esto lo encuentra él mismo muy irónico considerando que en Japón es ilegal la posesión de cualquier tipo de arma (por lo que se basa en modelos realistas o en revistas especializadas). En cuanto a los autos, ni siquiera tiene licencia, aunque también es un amante de las motos y posee algunas.

En una entrevista, confiesa que el inicio de la historia fue una ilustración hecha para una revista, en la que dos chicas, una alta y otra bajita, portaban sendas y espectaculares pistolas. Cuando retomó la historia, bastó un ajuste al diseño original y la personalidad quedó definida para siempre. Eligió la ciudad de Chicago -pues no quería repetirse usando Nueva York- y escogió la carrera de cazarrecompensas para su heroína basado en su conocimiento de dicha profesión en los EEUU.

Rally Vincent. Fanática de las armas, dirige un pequeño pero especializado negocio de armería llamado "Gunsmith Cat" (algo así como "gatita armera") que reúne a todo amante de las armas en la ciudad de Chicago. Sin embargo, a pesar de sufrir sus altas y sus bajas como todo negocio, la principal fuente de ingresos de Rally se centra en su "hobby" de cazarrecompensas, actividad de realiza con mortal precisión. Su increíble puntería se demuestra en cada caso en que se involucra, para gran dolor de sus presas, que si no terminan muertas suelen despedirse de algún pulgar o algo así. Su otro amor son los autos, especialmente los poderosos coches norteamericanos como el Cobra, los cuales maneja con tal entusiasmo que usualmente lleva a sus pasajeros a salir besando la tierra al término del viajecito (algunos también solicitan bolsas para mareo). Heredó su puntería y amor por las armas de su padre, un misterioso mercenario, para gran consternación de su elegante madre, miembro de la alta sociedad de Chicago.

Minnie May. Su nombre verdadero es May Hopkins y su único amor son los explosivos, que a su vez son motivo de gran nerviosismo para Rally, quien maneja con mucho cuidado sus saleros hechos de granadas desactivadas. A pesar de su corta estatura y apariencia infantil, ha pasado por muchas carreras en sus 18 años, las que incluyen robo de autos y prostitución. Luego de trabajar junto con Rally, participa en sus cacerías, en donde su habilidad con los explosivos ha sacado a Rally de más de un apuro. Fuera del hecho de que pinta sus granadas con colores de moda y les pone nombres encantadores, es una chica perfectamente normal.



Roy Collman. Detective de la policía de Chicago y gran amigo de Rally. Muchas veces sus respectivos trabajos los relacionarán y trabajarán juntos para solucionar algún caso. Roy respeta mucho la opinión de Rally pero su mayor experiencia es un adecuado balance para la impetuosa cazarrecompensas. Cuando uno los ve juntos podría jurar que son parientes por la especial relación que han desarrollado, especialmente la aparente falta de respeto que Rally demuestra con Roy, aunque siempre se cuida de no pasar los límites de la familiaridad.

Becky Phara. Es la informante oficial de Rally. Sus múltiples contactos la hacen perfecta para obtener información que facilite a Rally encontrar a sus presas, todo desde luego a cambio de un generoso porcentaje de la recompensa. A diferencia de Rally, a duras penas puede usar un arma. Ágil de mollera, es una difícil contrincante al momento de negociar, y Rally pocas veces podrá regatear con éxito.

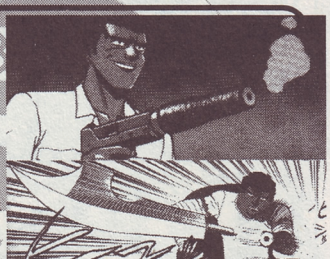
Misty Brown. Originalmente una ladronzuela, terminará siendo otra de las asistentes de Rally. Su vida en las calles le permitirá tomar contacto con algunas personas a las cuales Becky no podrá llegar. A pesar de haber dejado el crimen, de vez en cuando no podrá resistir la tentación de llevarse algún auto, lo que siempre enfurecerá a Rally.

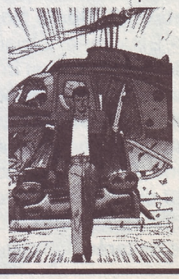
Bean Bandit. Se refiere a sí mismo como el conductor y como tal llevará cualquier cosa, ya sea personas o bienes, legales o preferentemente ilegales, siempre y cuando el precio sea el correcto. Su amoralidad lo coloca al otro lado de la justicia, aunque Rally encontrará en él a un extraño aliado en muchas situaciones. Viste de pies a cabeza con un traje de kevlar, lo que equivale a decir que usa un chaleco a prueba de balas de cuerpo completo, incluyendo la vincha. Su mayor habilidad es la de manejar y su cochera incluye algunos exóticos modelos, los cuales hacen babear del gusto a Rally.

GUN SMITH CATS

Bonnie y Clyde. Una pareja de hermanos asesinos. En las primeras aventuras del manga chocarán contra Rally cuando traten de acabar con un testigo clave para un juicio. Rally logra salvar al testigo y, gracias a la ayuda de Minnie May, mandar al hospital a Bonnie con un pulgar menos y sin pies. Al escapar Bonnie con la ayuda de su hermano Clyde, decide robar a la mafia y con ese dinero contrata a Bean Bandit para sacarla de Chicago, eso sí, no sin antes haberse vengado adecuadamente de Rally, a la que planea destrozarle las piernas y las manos. Finalmente, en una forma bastante grotesca, Rally terminará con sus aspiraciones.

Gray. Nombre clave de un peligroso criminal y a la postre uno de los enemigos más salvajes de Rally. En cada encuentro perderá alguna parte de su cuerpo, las cuales reemplazará con extrañas prótesis que siempre contendrán algún arma, ya sea blanca o de fuego. En determinado momento Gray pondrá contra las cuerdas a Rally y sólo la llegada de Minnie May evitará que sea asesinada. Las aventuras con este hombre incluirán a muchos de los amigos de Rally y, curiosamente, a Bean Bandit, quien finalmente será pieza clave para acabar con la amenaza.





Como siempre la curiosidad de los socios se pone de manifiesto a través de las preguntas que nos mandan en sus encuestas. Y nosotros trataremos una vez más de satisfacer esa curiosidad con la sección de

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Cuántas películas de Meitantei Conan existen? (Socio No 1243)

- Las películas de Meitantei Conan son tres: "El reloj del rascacielos", que ya vimos en el club; "La decimocuarta víctima", que esperemos estrenar pronto, y "El mago del fin del siglo", filme que en el universo de Conan literalmente "tira la estantería" con todas las cosas que en ella ocurren. Aparte de la serie, que sigue saludablemente al aire, ya se vocea el trabajo para una cuarta película.

- ¿Pasarán la temporada de Enishi Yukishiro en el club? (Socio No 1244)

- El manga y la serie de TV transcurren de manera similar hasta el final de la saga de Shishio. Luego de finalizada ésta, el manga y la serie de TV se separan, y, para desgracia de la serie, su rating cayó. El manga más bien pasa a tratar el pasado de Kenshin y su relación con Tomoe en lo que en video se vio como "Huellas del Pasado". A su término, el manga aborda la llegada de Enishi para vengarse de Kenshin por la muerte de su hermana. De esto no existe animación de ningún tipo.

- En 3x3 Eyes, ¿qué ocurre después de que Pai recupera sus memorias y se separa de Howashu? (Socio No 1068)

- La OVA de 3x3 Eyes cubre sólo los primeros 5 volúmenes del manga de Yuzo Takada, y el manga original consta de 33 volúmenes... Así que, de la historia de Pai y Yakumo, el juego de OVAs nos dice muy poco. Pai y Yakumo se separan, y la búsqueda de los objetos para poder convertirse en humanos continúa. Aparte de ello, Pai necesita volver a su dimensión de vez en cuando a cargar sus poderes, y su parte amable prefiere vivir sola antes de estar junto a Yakumo y ver cómo lo matan una y otra vez. Cerca del final, nos enteramos de que se necesitan tres sanjiyan para realizar la ceremonia que permitiría a Pai convertirse en humana o a Kai Yan Wan liberarse de su prisión. No obstante, sólo quedan tres miembros de esta raza mística: Pai, Kai Yan Wan y la madre de éste, por lo cual será muy difícil hacer realidad el deseo de la chica.

- ¿Por qué "Laputa"? (Socio No 217)

- La pregunta sería más bien por qué se parece a una cierta palabreja del español. Es sólo coincidencia, pues para un japonés este término no tiene el mismo significado ni sonoridad que para nosotros. Los tres grupos del club no pudieron evitar reírse cuando vieron aparecer el título completo de la película -considerada sin embargo por muchos aficionados al cine de Miyazaki como su verdadera obra cumbre-. A medida que transcurrieron las acciones, el nombre dejó de ser gracioso y la película terminó siendo ovacionada por los conmovidos socios. Laputa es una referencia del libro "Los Viajes de Gulliver" de Jonathan Swift, y Miyazaki crea toda una historia a partir de ella.

- ¿Iwanbo era un secuaz de Enishi disfrazado de Juppon gatana? (Socio No 46)

- Sí, y no estaba disfrazado, sino más bien era un "muñeco pilotado". Además, el Rengoku de Shishio se lo vendió Enishi, que se dedica al tráfico de armas.

- En el cap. 20 de Evangelion, ¿qué le entrega Kaji a Misato luego de su sesión amorosa? (Socio No 2091)

- Es una pequeña cápsula que contiene todo lo que Kaji descubrió acerca de Nerv y Seele. Kaji utilizó 36 vías distintas para hacer llegar esa información a Misato y sólo lo logró entregándosela (muy) personalmente.

- ¿Qué significa Shinsengumi? (Socio No 810)

- Significa "Batallón de los Nuevos Elegidos".

- ¿Cuál fue la siguiente película de Studio Ghibli después de la salida de Miyazaki? (Socio No 23)

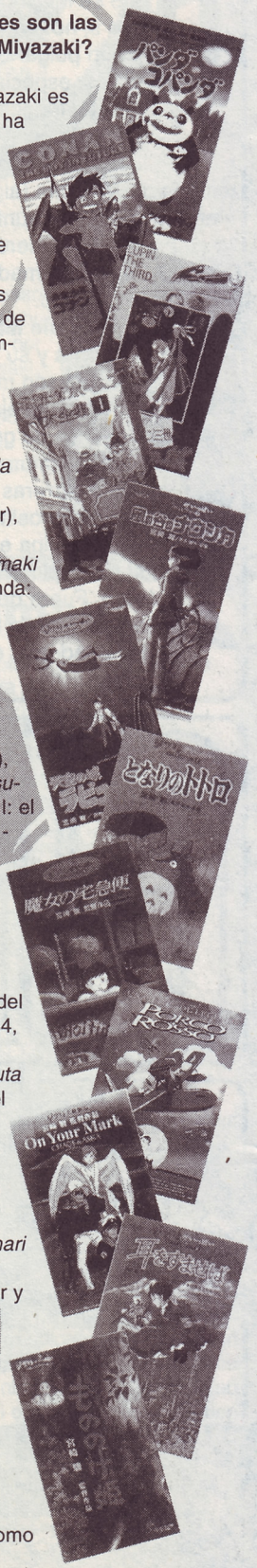
- Studio Ghibli produjo "Mis vecinos los Yamada" de la mano de Isao Takahata, otro reconocido líder de dicho estudio y director de "Hotaru no haka" (La tumba de las luciérnagas - 1988), aquella dolorosa y hermosa película.

- ¿Cuántos capítulos tiene Urusei Yatsura? (Socio No 551)

- Esta serie, iniciada por Mamoru Oshii (director de Ghost in the Shell) en 1981, cuenta con 218 episodios, 7 películas, 11 OVAs, 1 especial musical y unas 2 docenas de discos compactos con la música de la serie. Como es obvio, no podemos pasar los 218 episodios en el club, pero luego de algunos capítulos muy específicos -que nos presentarán a los personajes indispensables de la historia- podremos pasar directamente las películas y OVAs de Urusei Yatsura, las que de por sí tendrán una mejor calidad gráfica que la serie original.

- ¿Cuántas y cuáles son las películas de Hayao Miyazaki? (Socio No 698)

- El trabajo de Miyazaki es realmente dilatado, y ha incluido cargos como el de escritor del guión original, director, productor o los tres juntos. La lista de sus trabajos nos demuestra por qué es uno de los directores de animación más renombrados del Japón y del mundo. En orden cronológico, su filmografía es como sigue: *Panda kopanda* (Panda, pequeño panda - 1972, escritor), *Panda kopanda: Amefuri saakasu no maki* (Panda, pequeño panda: maki del circo lluvioso - 1973, escritor y director de arte), *Mirai shonen Conan* (Conan, el niño del futuro - serie de TV, 1978, director), *Rupan sansei: Kariosutoro no shiro* (Lupin III: el castillo de Cagliostro - 1979, escritor y director), *Meitantei Holmes* (Sherlock Sabueso, el detective - 1984, director), *Kaze no Tani no Nausicaä* (Nausicaä del Valle del Viento - 1984, escritor y director), *Tenkuu no shiro Laputa* (Laputa, el castillo del cielo - 1986. escritor y director), *Yanagawa horiwari monogatari* (Historia del río Yanagawa - 1987, productor), *Tonari no Totoro* (Mi vecino Totoro - 1988, escritor y director), *Majo no takkyubin* (El servicio de reparto de Kiki - 1989, escritor, productor y director), *Omoide poro poro* (Memorias de las lágrimas - 1991, productor ejecutivo, conocida en inglés como



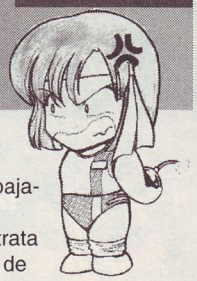
CURSO TALLER DE
DIBUJOS ANIMADOS
UNICO EN EL PERU
CON LA TECNICA UNIVERSAL PARA CINE Y TV
AHORA EN EL PERU, YA PODEMOS REALIZAR SERIES ANIMADAS

CREA TUS PERSONAJES Y HAZ TUS PROPIOS ANIMES
Los mejores alumnos pasarán a formar parte de nuestro equipo de producción
MATRICULA ABIERTA
MASTER DATA
Av. Arequipa 333 Lima
Telfs.: 540-0596
431-8227

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- ¿Por donde le regresa Utena la espada a Anthy cuando termina el duelo? (Socio No 1860)

MASAKA



Only Yesterday), *Heisei tanuki gassen Ponpoko* (Ponpoko: coro de los mapaches de esta era - 1994, productor ejecutivo), *Kurenai no buta* (Porco Rosso - 1995, escritor, editor y director), *On Your Mark* (En sus marcas - videoclip - 1995, escritor y director), *Mimi wo sumaseba* (Susurros del corazón - 1995, escritor y productor), *Mononoke Hime* (Princesa Mononoke - 1997, escritor, editor y director).

Siguiendo con Miyazaki (deleite personal del perrito que escribe esta columna), luego de su separación de Ghibli y de haber estado muy ocupado con los trabajos del museo del mismo nombre -proyectado a inaugurarse en octubre de 2001-, ha vuelto a la dirección de animación en Studio Ghibli y ya preparan una nueva película, la cual está siendo parcialmente financiada por Disney a un costo estimado de 19,2 millones de dólares. Esta película ha sido titulada como "Sen to Chihiro kamikakuhi" (Los papeles perdidos de Sen y Chihiro) y el título ha sido escogido por el mismo Miyazaki, quien esta vez "ganó", pues para Mononoke Hime él hubiera preferido el título "Ashitaka Sekki", pero el productor de Ghibli, Toshio Suzuki, optó por el que ya conocemos. La historia trata acerca de Chihiro, una niña de diez años, cuyos padres han sido convertidos en cerdos. Ésta entonces viaja al mundo espiritual para tratar de volverlos a su estado original, y todas las acciones están ambientadas en el Japón de hoy. Existen sites que ofrecen mayor información sobre esta película en http://www.ntv.co.jp/ghibli/sennokami/index.html (oficial) y en la "Nausicaä Net" de Studio Ghibli en http://www.nausicaa.net/miyazaki/sen/. Lamentablemente, ambas están en japonés.

- ¿Por qué Spike no le disparó a Lin? (Socio No 382)

- En los tiempos de los Dragones Rojos, Lin era un muchacho más en la organización y consideraba a Spike como su "hermano mayor"; por tal razón, a Spike le duele mucho la muerte de éste, sobre todo protegiendo a alguien como Vicious.

- ¿Qué personajes del manga de Kenshin han sido copiados de otros cómics o videojuegos? (Socio No 144)

Tal vez sería muy exagerado decir que son copias, pero lo que sí queda clarísimo es que se parecen un montón, quizá debido a que el mangaka Nobuhiro Watsuki es muy aficionado al cómic. Para Kaoru se tomaron algunas características del personaje Chiba Sayako del manga Ryouma's Lover. Megumi Takani está basada en el personaje Baichi-chan de Cyborg Grandpa G. Misao Makimachi tiene un enorme parecido con Yuffie Kisaragi de Final Fantasy VII, y podemos mencionar que de Gambit de X-Men salen Udo Jine y la gabardina que usa Aoshi Shinomori. El oniwabanshu Shikijo es un cruce de Blanka de Street Fighter con el Hombre Absorbente, un super villano de la compañía Marvel. Makoto Shishio antes de ser quemado se parece a Genjuro Kibagami de Samurai Spirits; posteriormente, en los dibujos originales del manga de Watsuki, las vendas de su cabeza forman la capucha del comandante Cobra de G.I Joe. Otro gran parecido es el de Soujiro Seta con el personaje de Chris en King of Figthers. Y cómo no mencionar al centinela de X-Men con el torso y parte del rostro del Eva 01 en Fuji. Ya en la saga de Enishi, aparecen Apocalipsis, Venom de Spider Man y un personaje que es una mezcla del Joker (Batman) con el Dr. Siniestro (X-Men), que usa además un "lanzatelaraña" en las muñenas igual que Spider Man, y el propio Enishi Yukishiro tiene un parecido escalofriante con Nekki Bassara de Macross 7. Por último, ¿no se parece Rei Ayanami a Tomoe Yukishiro?. (Doy las gracias -y todo el crédito- a Waldo Kohler, al que le brillaron los ojos cuando le pedí responder esta pregunta. Eso sí, para él está clarísimo que todo esto no es más que una falta de originalidad de Nobuhiro Watsuki).

- ¿Es cierto que Yukito Kishiro tiene otra historia ambientada en el Scrapyard? (Socio No 1120)

- Sí. La historia se titula "Motor Ball" y ahonda más en el mundo de esta salvaje competencia. Es totalmente independiente de Gunnm, y Gally no participa en ella.

- ¿Qué significa Urusei Yatsura? (Socio No 2976)

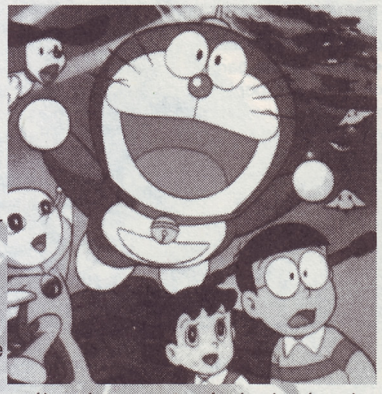
- Literalmente, se traduce como "alienígena fastidioso". Urusei Yatsura es una de las obras más representativas de Rumiko Takahashi, mangaka a la que conocemos por Ranma 1/2.

- ¿Exactamente, qué significa "otaku"? (Socio No 2751)

- "Otaku" es una forma más del tratamiento personal "tú". Los aficionados al anime empezaron a llamarse con este "tú" en lugar del normal "anata" -que es el "tú" más utilizado-. Al pasar el tiempo, "otaku" se empieza a entender como "vicioso" o "enfermo", y se usa para designar a aquellas personas que pierden el sentido común por algún tipo de afición. De esta forma, tenemos otakus militares, de la música, de los videojuegos y, en nuestro caso, del anime. Un otaku concentra toda su atención, esfuerzo y dinero en satisfacer su afición, coleccionando hasta lo más estrambótico e inverosímil, y en el proceso se aisla de las demás personas. En el caso del anime en Japón, se dan casos de fans que entran a los estudios a robarse las celdas de animación, los borradores de los scripts, rebuscar en los basureros y cosas así. Por tal razón, en Japón la palabra "otaku" es considerada un término despectivo y abiertamente agresivo para señalar a toda persona que, ve, oye, y respira de un solo tema y no le importa cambiar. Sin embargo, en Occidente, "otaku" designa sólo a los aficionados al manga y al anime, desde los más mesurados hasta los francamente adictos. Tener una afición es saludable, mientras seas tú el que la tenga y no que ella te tenga a ti.

- ¿Qué es Doraemon? (Socio No 2591)

- Sinceramente, ésta es una pregunta que da miedo. Doraemon es una serie de TV basada en el manga de Fujio J. Fujiko (seudónimo de Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko, que trabajaban juntos) que se empezó a publicar en 1970. Esta historia trata acerca de Nobita, al cual sus parientes del futuro le mandan al gato-robot Doraemon para que le ayude a desenvolverse en la vida, cosa que según sus parientes no puede hacer bien. Doraemon utiliza todos sus recursos para ayudar a Nobita a superar sus traumas y complejos, pero por lo general Nobita no entenderá o hará mal uso de algún aparato diseñado para ayudarlo, con el consiguiente embrollo cómico final. Por si no se han dado cuenta, Doraemon es una serie para niños y junto a ella está Sasae-san; ambas son las dos series más emblemáticas de su género. Pero, ¿qué es lo que da miedo? Sencillo, desde un inicio el manga fue un éxito y al poco se convirtió en serie de TV, en 1972, para ser exactos. Hoy en día, aún se sigue pasando Doraemon en la televisión japonesa, por lo cual ya cuenta con unos 1100 episodios (Sasae-san, un poquito más vieja, supera los 1300 episodios). El gato Doraemon es un icono de la cultura japonesa, a la que ha acompañado durante generaciones. Hoy, un japonés adulto promedio, que de niño vio Doraemon, puede ver cómo su propio hijo ve Doraemon. Para muestra de qué tan grande es esta historia, un pequeño botón: para este año se anunció el estreno de la película número 21, mientras su creador murió hace unos tres años.



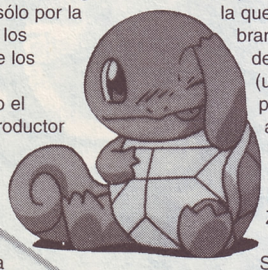
La Mitología de Pokémon

EL SECRETO DESCUBIERTO

C.J. Galiano Tarsiles

Mucho se ha escrito sobre la actualmente famosa animación Pokémon, sin embargo muchos se han dejado llevar sólo por la agradable historia sin tener en cuenta los profundos y desconocidos orígenes de los ahora simpáticos personajes.

Para empezar: Pokémon no es sólo el concepto ideado por un imaginativo productor japonés. Pokémon es en realidad una extraña mezcla de diferentes tradiciones y mitos poco conocidos por el público común y corriente. Dichas tradiciones nos entremezclan tradiciones indígenas de Norteamérica así como tradiciones africanas, germánicas y un poco de seres diabólicos.



Las leyendas indoamericanas

Empecemos por desenmarañar la historia con el concepto principal: los pequeños y cariñosos animalitos. Según una antigua leyenda Nawtami (pueblo que habitó antiguamente las praderas californianas y fueron exterminados durante la colonización inglesa) Maniwú, el espíritu hacedor, luego de crear a las plantas, animales y humanos, les regaló un ambiente fértil y amigable. Durante mucho tiempo el hombre vivió y progresó en un vergel donde él era dueño y señor, y en donde no le faltaba nada. Sin embargo el hombre se volvió intolerante y violento, olvidando el respeto hacia Maniwú. Así, Maniwú decidió crear unos seres a los que llamó Powemo (como se ve, Pokémon es en realidad una deformación de la palabra Powemo). Los Powemo serían los guardianes y a la vez los vengadores de Maniwú y la naturaleza. Entre los principales estaba el omnipresente señor del trueno, Peqwashu. Era representado como una bestia fabulosa muy parecido a un jerbo (especie de roedor del desierto muy parecido al ratón) cuya presencia cegaba a cualquiera. Antes de continuar cabe recalcar que es la fisonomía del pokémon Raichu es la que corresponde a Peqwashu. Sus bramidos terribles eran escuchados antes de lanzar su poderosa "saliva luminosa" (una alegoría al rayo y al trueno) cuyo poder de destrucción pronto aprendieron a temer los hombres. Su perniciosa presencia era anunciada siempre por el inocente y benigno Senega (nombre parecido al pokémon Zenigame, traducido por los norteamericanos como Squirtle) . Senega era representado como "la tortuga que vomita las aguas". Era él quien atraía las lluvias benignas, pero podía también ser el emisario del cruel Peqwashu. Fashama era el espíritu protector de las plantas (nombre parecido al pokémon Fushigidane, conocido como Bulbasaur). No tenía una forma definida, aunque se le conocía como "la planta que ruge y camina por las sendas del caos". Era muy irascible y siempre estaba a la espera de incautos para atraparlos con sus "ramas vivas" y devorarlo con su "boca de cien pasos". Si bien es cierto no mencionaban nada sobre evolucionar, algunos de los pokémon más conocido se encuentran en este grupo.

Tradición germánica

El concepto de su crianza y evolución, así como algunos otros pokémones, se encuentran en tradiciones germanas. Cuentan en una parte de la obra anónima "Cantares de las Valkirias" (compuesto en Noruega, siglo X) que Thor, dios del rayo, se enfrenta al gigante Sungurharr. Este gigante se vanagloriaba de tener la mejor cerveza, la mayor fuerza y contar con armas que dejarían a su lado a Odín y su caballo Sleipnir como "cubas vacías". Thor llega al hogar de Sungurharr, cerca de las raíces del fresno Yggdrasill (llamada la columna del universo). En cuanto a la cerveza y fuerza, Thor demostró la poca valía de las palabras de Sungurharr, sin embargo Las armas del gigante no habían sido vistas antes en Asgard. Eran criaturas extrañas, como pequeños animales que luchaban de acuerdo a los mandatos de Sungurharr. El principal era un extraño dragón llamado Lizhardolf (muy parecido a Lizardon, la última evolución del pokémon Hitokage, también conocido como Charmander) cuyo poder era lanzar fuego por boca y cola. Durante la pelea, cambiaba de forma para intentar ser más fuerte que Thor (de allí la evolución de los pokémones al luchar). Su segundo monstruo era un regalo de Hell, hija de Loki y Angurboda. Su nombre era Gengirmnir (parecido nombre del pokémon Gangar, conocido como Gengar) y tenía la habilidad de succionar el alma. Era un ser fantasmal cuya macabra sonrisa era parte de su informe fisonomía. Sin embargo, ambos fueron derrotados por el poderoso martillo Mjolnir del dios del rayo, aunque Thor quedó muy malherido. Sungurhar entonces uso a Garagedhnir, regalo del insidioso Loki (el nombre de esta bestia recuerda vagamente al pokémon Garagara, conocido como Marowak). Era representado como un indestructible esqueleto que usaba un fémur filoso como espada. Sin embargo, en un último esfuerzo, Thor lanza su martillo contra Sungurharr y lo mato. Así la bestia no pudo seguir las órdenes del gigante y fue fácilmente derrotado.

Un poco de mitos africanos

Algunos pokémon tiene origen en tradiciones africanas. Por ejemplo, Togepi es en realidad la criatura conocida como Tankapi, que en los mitos del extinto pueblo Baulalea (originarios de Zaire) era el llamado "el ser creador" o "el huevo divino que trajo los seres al mundo". Era representado por rocas en forma ovalado (como un huevo), aunque recientes excavaciones del Instituto de Estudios Africanos de Ciudad del Cabo han descubierto estatuillas que lo representan como un huevo con cabeza y extremidades. El pokémon Shiorn, conocido en occidente como Rhyhorn, era en realidad la bestia fabulosa Mokele M'bembe, representado como un elefante con cabeza de reptil y un cuerno.

Las malignas bestias

Para terminar, debemos recalcar el origen malévolo y hasta demoníaco de muchas de esta supuestas bestiecillas amorosas. Según un antiguo incunable encontrado durante las excavaciones de los restos del castillo Renngenhagen (al oeste de Alemania, también conocido como el "Castillo de los demonios"), se explicaba parte de la más oscura jerarquía de bestias infernales que estaban encerradas en algún lugar de las antiguas tierras germanas (supuestamente los Templarios eran los guardianes del Sello de aquellas bestias). Entre ellas podemos mencionar a Ponetos (muy parecido a Ponyta), el terrible caballo infernal cuya presencia atraía las desgracias relacionadas al fuego. También está Karzaroth, la encarnación de la gula y la ociosidad (muy parecido al pokémon Karigon, conocido como Snorlax). Por cuestiones de espacio no pueden mencionarse todos los demás (una horda de 160 bestias infernales), pero no podemos dejar de mencionár al jefe supremo de estas criaturas: Mezthoth, uno ser cuyo poder era crear ilusiones y atacar con su poder mental (el nombre es parecido al pokémon Mewtwo) y cuya única forma de vencer era el sacrificio de una criatura inocente (no se especifica si era humana) en cuya frente sería escrito Meth, que significaba muerte (era conocido como el sacrificio de Meth, cuyo nombre es parecido al del pokémon Mew).

Conclusiones y epílogo

Como conclusión debemos recalcar que Pokémon, como historia tanto en los juegos de video y en la serie de televisión se han basado en la rica tradición mundial. Los más intrincados y desconocidos mitos han sido combinados para lograr un conglomerado muy imaginativo y variado.

Una última cuestión para los asiduos lectores: todo lo antes escrito y todos estos contenidos mitológicos no existen, así que todo lo leído es total y absolutamente falso. Inocentes.

Kaysen

Tenemos los CD`S más variados y a los mejores precios.

Con lo mejor del Anime, escogido por aficionados como tú.

Próximamente:
Polos, Cards, Mangas

Nos encuentras en las Galerias Brasil Tda. 8-A

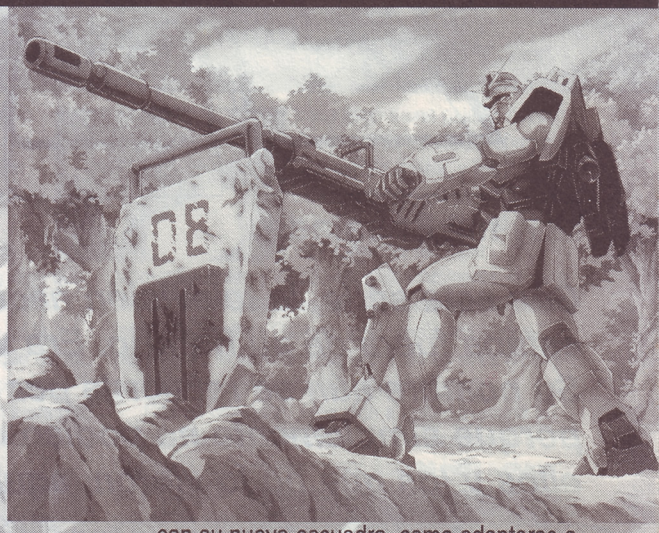
Av. Brasil 1275 Telf. 942-9678, 929-5734

Mobile Suit Gundam

El Octavo Batallón

Misión del deber (U.C. 0079)

Luis E. Vásquez



Shiro Amada (23): Teniente de primera clase y líder del grupo. A pesar de casi no tener entrenamiento en gravedad, su habilidad sobre un Mobile Suit es innata, hecho por el cual es comisionado para dirigir una unidad de asalto en la Tierra. En un comienzo extremadamente responsable por la seguridad de su gente y por cumplir sus órdenes y con una terquedad digna de todo combatiente, verá luego cambiar su actitud en contra de los Zion al conocer a Ayna Sahalin.

Karen Joshua (26): Sargento mayor y segunda al mando. Su experiencia en la zona de conflicto es invaluable, aunque a veces su actitud la convierta en un peligro. Chocará al comienzo con Shiro por la falta de experiencia del joven teniente, aunque poco a poco verá en él a un líder en quien se puede confiar.

Terry Sanders Jr. (29): Sargento segundo y tercero al mando. Sanders es rescatado por el teniente Amada durante un combate en la órbita de la Tierra con un Ball, Mobile Suit de reparaciones, motivo por el cual le tiene una confianza absoluta. Es uno de los pocos pilotos de la Federación con un aceptable récord de derribos con un GM, lo que demuestra su habilidad como piloto en las peores condiciones. Conocido como el "Asesino de Pelotones", ve la oportunidad de quitarse esa reputación al ser reasignado al comando de Shiro.

Eledore Mash (24): Operador de sonar y enlace del grupo con su centro de comando. Sujeto cumplidor y con un gran sentido de escucha, aunque muy relajado, lo cual demuestra a cada momento al convertir a su copiloto en el centro de las burlas de su base de operaciones. Un verdadero payaso.

Michael Ninorich (18): Copiloto y artillero de la unidad de enlace de Eledore. Al ser el más joven del batallón es la víctima de las payasadas de Eledore, aunque poco a poco demuestra una habilidad que a la postre le haría acreedor a la butaca de un Mobile Suit.

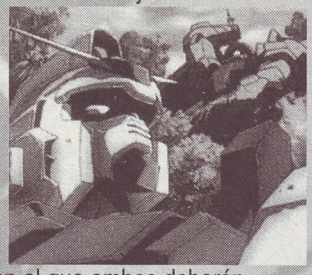
Kiki Rosita (17): Joven guerrillera de la zona en conflicto. Shiro se topa accidentalmente con ella, motivo por el cual sus camaradas llevan al piloto federal ante su padre, líder de los guerrilleros de la zona, el cual tras ser convencido por la jovencita ve la amenaza de los Zion y acepta ayudar al joven Teniente. Llena de vida y terca a más no poder, será el perpetuo dolor de cabeza de Amada durante cada enfrentamiento contra los Zion.

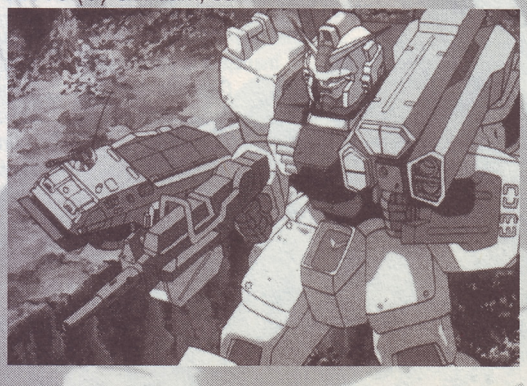
Ayna Sahalin (20): Una de las pocas mujeres pilotos de la armada del ducado de Zion. Durante un enfrentamiento, conoce a Shiro Amada, quien tras derrotarla y hacerle ver que si no trabajan unidos sería el fin, entabla una cierta amistad que poco a poco se va transformando en amor. A pesar de ser piloto de combate, su actitud es muy dulce y, al igual que Shiro, su actitud cambiará para con la Federación de la Tierra, aunque ello le cause problemas con su hermano y comandante Ginneas Sahalin.

Posiblemente ésta es la última de las series de todo el historial de Gundam correspondiente a la cronología original de la serie, pero sobre todo es una de las más curiosas, al sucederse casi a la par con muchos de los hechos de la serie original.

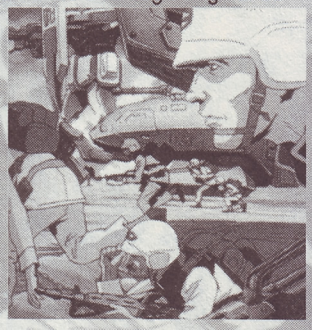
La historia se inicia un día después de que Amuro Rey y el Gundam original iniciaran su campaña en la Tierra. Mientras era enviado a su nueva posición, el teniente Shiro Amada de la Federación, luego de rescatar a un compañero de una muerte segura durante un combate, queda atrapado cerca de la órbita de la Tierra junto a la piloto Zion Ayna Sahalin, con la cual entabla un diálogo que ambos nunca esperaron de un enemigo. Tras ingeniárselas para ser rescatados por sus respectivos bandos, surge un lazo de amistad que los une, junto con la esperanza de volverse a ver. Días después, en la Tierra y ya en su nuevo puesto, Amada se convierte en el líder del Octavo Batallón Móvil, unidad de combate terrestre con la mala reputación de mandar al retiro prematuro a cuanto teniente se haya atrevido a pasar por ahí.

Piloteando los nuevos RX-79 (G) Gundam, su misión consiste en cortar el avance Zion a terreno federal, más exactamente, desde una enmarañada selva hasta el más infernal desierto del Asia oriental. Enfrentando los problemas iniciales con su nueva escuadra, como adaptarse a pelear en un ambiente con gravedad, ganarse la confianza de sus compañeros, afianzarse como el líder de su escuadra y obtener la valiosa ayuda de las guerrillas locales para la batalla, Shiro se volverá a encontrar con Ayna del otro lado del cañón, en un conflicto en el que ambos deberán decidir entre su deber o su naciente amor.



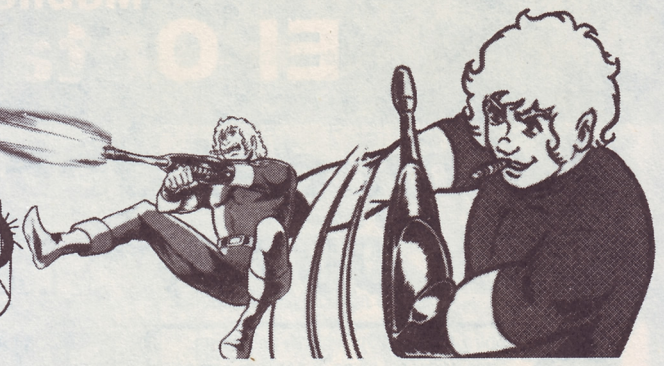


Kido Senshi Gundam: Dai 08 MS Shotai (literalmente, "El Octavo Pelotón Móvil") fue el último tributo que se dio a la saga original de Yoshiyuki Tomino, dirigida brillantemente en sus 13 episodios OVA y una versión cinematográfica con el subtítulo de "Last Resort" por Takeyuki Honda, junto a los diseños mecánicos de Kunio Okawara, creador original de los Mobile Suits. Aunque planificada para culminarse en el primer semestre de 1997, se terminó de presentar en diciembre del año anterior, con uno de los más altos registros de ventas entre todas las encarnaciones que Gundam haya tenido antes.



MASAKA

SPACE ADVENTURE コブラ



K'mil Encalada

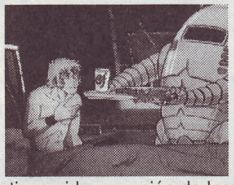
Con esta serie, la televisión nacional presentó un anime que a claras luces estaba fuera de su horario. Era violento, tenía desnudos y era muy entretenido. Su nombre aún se recuerda por toda una generación que lo veía a escondidas, porque simplemente no podían creer que existiera un dibujo animado así. Para ellos y los que no lo vieron, aquí está COBRA.

La historia nos dice que el 30 de marzo de 1955 nació en Hokkaido un niño llamado Buichi Terasawa, quien años más tarde ganaría un premio al enviar un manga de su creación a un periódico local. Esto logró despertar en él un mayor interés por su pasatiempo.

Posteriormente, en 1976, viaja a Tokio y se hace alumno del celebre Osamu Tesuka, de quien aprende más de un secreto.

Al año siguiente, el joven mangaka, influenciado por las aventuras de Flash Gordon y el Agente 007, ideó una historia ambientada en siglo 24 acerca de un pirata espacial. Este personaje esconde en su brazo izquierdo un arma secreta bajo la forma de un cañón psíquico, capaz de lanzar un mortal rayo delta que sólo él maneja a la perfección.

Cansado de llevar una vida llena de violencia, decide cambiar su fisonomía y borrarse la memoria para así llevar una existencia más tranquila. No obstante, esto no durará mucho, y tras un corto período se verá forzado a retomar su antigua vida.



Para el diseño de personajes, en especial el del protagonista, Terasawa hizo una inusual combinación entre la caballerosidad de James Bond, la bohemia típica de los franceses y unos rasgos faciales muy a la italiana. Paradójicamente, Terasawa fue influenciado para el diseño de sus personajes femeninos -en especial para el de Jane- por un oscuro cómic francés publicado en 1966 con autoría de Jean-Claude Forrest, llamado Barbarella, y sobre todo por la caracterización que hizo Jane Fonda de ésta en la versión cinematográfica de la obra.

Una de las características más dignas de resaltar en este trabajo es el bien contorneado diseño de las féminas y en especial el derriere de éstas, además de las escasas ropas con que suele presentarlas. Con respecto al rol del protagonista, éste será el arquetipo del héroe perfecto, con un gran instinto de supervivencia y exitoso la mayoría de las veces, ello gracias a su gran habilidad para aprovechar de la mejor manera las situaciones desfavorables que se le presenten.

Esta genial combinación de elementos se publicó inicialmente en la revista semanal Jump de la editora Shueisha bajo el titulo de Space Adventure Cobra, e inmediatamente se convirtió en todo un éxito, el mismo que completó un total de cinco volúmenes recopilatorios. La acogida fue tal que en el año 1982 fue llevado a la pantalla chica por la Tokyo Movie Shinsha Co., la cual, tras una serie de maniobras, logró quedarse con todos los derechos de la producción. En el proceso, hizo una retranscripción de los cinco volúmenes de manga ya editados que dieron como resultado un total de 31 episodios, de aproximadamente 22 minutos de duración y excelente manufactura. No sólo destaca su simple y espectacular calidad gráfica, sino también su banda sonora -obra de Kentaro Kaneda- cuyo tema de apertura, cierre y música ambiental son verdaderas joyas de la composición para anime.

Sin embargo, con el final de la serie, los aficionados -como de costumbre- pidieron más, así que al año siguiente comenzaron a trabajarse los bocetos de la versión cinematográfica. Resultó ser una de las producciones más esperadas, no sólo por la historia sino también porque presentó innumerables problemas durante su producción. Finalmente fue lanzada bajo el título de Cobra The Psycogun, una historia diferente pero con los mismos personajes y esencia de la serie de televisión. No obstante, el universo de Cobra no se detuvo allí, pues en enero de 1998 saldría a la venta un videojuego con el nombre de Cobra The Psycogun Galaxi Nigths para la plataforma Playstation de Sony, que tendría como principal atractivo las voces originales de la serie.

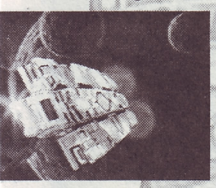
No debemos dejar de mencionar que, para alegría de sus seguidores, se inició en 1996 la publicación de la continuación de la historia desde donde termina la serie de Tv. en formato de manga dentro de la revista semanal Jump. Ésta completó un

COBRA

total de dos volúmenes recopilatorios y en ellos se dan a conocer los secretos de Cobra y su famosa Psicoarma, junto a los de Lady y, por supuesto, su magistral enemigo Cristal Boy (Cristalino).

La serie de Tv.

La serie de televisión, que tuvo un total de 31 episodios y fue lanzada en 1982 por la Tokio Movie Shinsha Co., se inspira directamente en el manga de Buichi Terasawa para recrear la historia de un universo dominado por grupos de delincuentes y piratas aglutinados en la llamada Mafia de la Vía Láctea, o, más comúnmente, La Organización. Sin embargo, surgirá un pirata que no estará de acuerdo con sus reglas. Su nombre: Cobra. Corsario errante y vagabundo y amante de las emociones fuertes, surcará la galaxia a bordo de su nave La tortuga - llamada así paradójicamente por ser una de la más veloces de la galaxia- y estará siempre acompañado de su fiel androide Lady Armanoid.



Su reputación será tal que tanto la mafia como la policía espacial pondrán un precio por su cabeza, y así Cobra será acosado por todos los cazarecompenzas que existan y uno que otro oportunista en busca de la gran cantidad ofrecida. Cansado de esta asfixiante vida, se esconderá en la Tierra, cambiará su fisonomía y se convertirá en un simple empleado de oficina.

Tras llevar una vida tranquila por cinco años, su verdadera identidad será descubierta casualmente al ganar un juego en un conocido casino perteneciente a uno de los funcionarios de la Organización. Ahora será perseguido nuevamente por la mafia y en especial por su viejo enemigo Cristal Boy.

La primera parte de la serie se centrará en la búsqueda de un gran tesoro perdido, que se cree sólo una leyenda y cuya clave se encontrará tatuada en las espaldas de tres hermanas, también buscadas por la Organización. Cobra logrará ubicar a dos de ellas, llamadas Jane y Catherine, pero ambas serán eliminadas. Posteriormente encontrará a la tercera, llamada Dominique, con quien se lanzará en la búsqueda del susodicho tesoro. Pero no estarán solos, pues Sandra, otra integrante de la Organización, irá tras ellos. Estos elementos darán lugar a uno de los mejores segmentos de la serie.

La segunda parte, la más violenta y por tanto la más famosa, tendrá lugar en el planeta Ralou, donde Cobra, a pedido de Dominique, se infiltrará dentro de una supuesta mafia de tráfico de estupefacientes, que se esconde bajo una fachada de actividad deportiva. Es así como Cobra ingresa a la liga de novatos de Rug Ball, un deporte híbrido entre fútbol americano y béisbol, aunque mucho más violento. Allí hará nuevos amigos e incluso encontrará a un viejo conocido.

Gracias a su sobrehumana condición física, pronto se ganará la aprobación del administrador, quien le permitirá formar un equipo que luego se enfrentará a los temibles Red Saxons, el equipo número uno de la serie. Será durante este vibrante encuentro que Cobra efectuará su peligrosa misión; no sólo dará con la información secreta, sino que logrará sacarla fuera del estadio al tiempo que le da una gloriosa victoria a su equipo, Los Novatos, ante el asombro de los espectadores. La tercera parte se centrará en la lucha de Salamandor (Salamander) por unificar todas las fuerzas del mal y obtener el control de toda la Vía Láctea y luego del universo. Para ello, deberá acabar con sus viejos rivales. Dominique y Lady son aparentemente eliminadas, y Cobra tomará la venganza como único credo. Para lograr su propósito buscará la ayuda de sus viejos amigos: Canos (Dock), Cargo (Bud) y Palmas (Pumpkin). Los tres lucharán al lado del vengador y se infiltrarán en la Organización. Llegarán muy cerca de su enemigo, pero ante el eficiente sistema de seguridad que lo protege, tendrán que poner en práctica un ingenioso plan para acabar con él. Sin embargo, será una gran sorpresa conocer la verdadera naturaleza de Salamander.

La película

La historia, llevada a la pantalla grande también por la Tokio Movie Shinsha Co., le fue encargada a Ozamu Dezaki, gran realizador a quien le debemos obras como Lady Oscar, Golgo 13, Remi, Black Jack y muchas otras. Tuvo una duración de 95 minutos y fue una adaptación libre de la serie de Tv y del anime. Ésta nos relata cómo el famoso pirata espacial conoce en un bar a una bella cazarrecompensas llamada Jane, una de las tres hermanas y descendientes directas de un linaje de gobernantes del planeta Milus; su única misión en la vida será regresar a su planeta natal en compañía de las dos restantes con el fin de fundirse en una sola reina perfecta. Esto será necesario para controlar nuevamente a Milus, pues en realidad se trata de un satélite artificial errante que hace mucho tiempo era habitado por una civilización muy avanzada y provista de su propio medio de propulsión.

Durante su viaje a la deriva, Milus llegó a una galaxia cuyos dos planetas se encontraban en una terrible guerra, y fue alcanzado por una potente arma que terminó por completo con la vida existente del lugar.

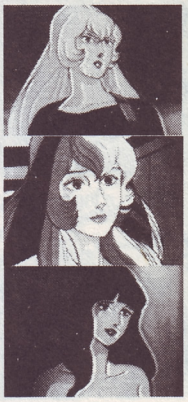
Momentos antes y viendo el peligro inminente, la reina decidió enviar a sus tres hijas gemelas -aún en estado fetal- a la Séptima Galaxia, pues según los cursos planetarios, el satélite pasaría por allí en unos años y para entonces ellas podrían volver al hogar.

Con tal propósito, Jane pide a Cobra ayudarla en la búsqueda de sus hermanas comenzando por Catherine, su hermana menor. Ésta se halla recluida en el planeta-prisión de Sido, pues la Organización, con Cristal Boy a la cabeza, también la desea. Así, Cobra intenta el rescate, pero al llegar se dará cuenta de que Catherine está de parte de Cristal Boy y no dudará en matar incluso a su propia hermana. Cobra, compungido por la pérdida, se lanzará en busca de la tercera hermana, llamada Dominique, que se halla oculta en un lejano y frígido planeta. Al llegar, se informa de que ella pertenece a un grupo terrorista dedicado a combatir a la Organización. Para descubrir su escondite, Cobra se hará pasar por un turista, pero cuando encuentre a Dominique, Cristal Boy también los descubrirá e irá en pos de ellos para acabar con la joven. Cristalino necesita que Catherine sea la única de las tres hermanas que sobreviva, ya que sus verdaderos planes son que ella controle Milus y lo dirija en curso directo de colisión contra una gran estrella situada en centro de la galaxia, con el único fin de terminar con toda la vida existente en ella.

Los Personajes

Cobra.- Si bien su verdadero nombre es desconocido, se sabe que es el pirata más famoso y de captura más cotizada de todos. Su carácter es jovial, y siempre se presentará con un perfil bajo que ocultará su verdadera naturaleza, sumada a unos ojos caídos, nariz redonda, cabello rubio y su característico puro. Su única debilidad serán las mujeres, las cuales le traerán más de un problema. Su verdadera fuerza radicará en sus ganas de vivir y en un espíritu indomable e invencible. Aparte de ello, es casi inmortal gracias al cañón psíquico que lleva en su brazo izquierdo.

Lady.- Aunque inicialmente era la frágil princesa de un reino, tuvo el valor de tomar las armas para enfrentar al rey Guirasu, usurpador del trono de su padre. Es entonces cuando conoce a Cobra; lamentablemente pierde parte de su cuerpo, pero es compensada con un poderoso cuerpo cyborg, tras lo cual pasa a tomar el nombre de Lady Armanoid. Ahora viaja junto a Cobra, a quien en más de una ocasión salvará de la muerte. Al pirata le gusta mucho el té que ella prepara.



Jane / Dominique / Catherine.- Tanto en el manga como en la serie de Tv serán las hijas de un capitán que se hizo famoso al descubrir un gran tesoro, proveniente de la civilización del antiguo Marte y cuyo mapa para dar con él lo dejó tatuado en la espalda de estas tres chicas. En la película, las tres serán las únicas supervivientes de un planeta artificial, al cual deberían volver para luego fundirse en un solo ente y convertirse en su única soberana.

Cristal Boy (Cristalino).- Desde que éste le cortó el brazo izquierdo a Cobra se convirtió en su más grande y mortal enemigo. Su participación en la serie tendrá gran importancia, pero la tendrá aún más en el manga, donde sólo vivirá para ser la pesadilla del pirata. Su cuerpo original fue cambiado por uno de cristal con un esqueleto interior de oro; por esta razón es inmune a las armas de rayos luminosos y los rayos térmicos. En la película, tendrá el poder de dominar a los muertos, cosa que le agregará un problema extra a Cobra a la hora de enfrentarlo.

Salamandor (Salamander).- Personificación máxima del mal y oscuro líder de la Mafia de la Vía Láctea. Fue él quien dispuso que Cobra fuese muerto por no querer alinearse con los mandatos de la Organización. Luego del serio revés propinado por el pirata y sus amigos, Salamander eliminará a éstos como venganza. Finalmente, antes de que pudiera someter a todos los planetas de la Vía Láctea, el oscuro líder es derrotado y luego se conoce que en realidad se trataba de un ente impulsado por el espíritu del infame Adolfo Hitler.

Sandra.- Tanto en el manga como en la serie de Tv. será una de las rivales más encarnizadas de Cobra. Con él se enfrentará por la posesión de una codiciada arma, llamada simplemente "El Arma más Poderosa", que en realidad será un artefacto de carácter evolutivo contra el cual no existe ningún rival efectivo. Será su excesiva ambición lo que marcará su destino final. En la película, será el líder de un grupo de terroristas que se hacen llamar los Guerreros de las Nieves, que luchan en contra de la opresión a la que los somete la Organización. En última instancia, será la aliada de Cobra a la hora de la lucha.

Staff de la serie de Tv:

Autor:
Buichi Terasawa
Realizadores:
Osamu Dezaki / Toshio Takeuchi
Diseño de personajes:
Akio Sugino / Shinji Otsuka
Dirección Artística: Toshiharu Mizutani / Tsutomu Ishigaki
Música: Kentaro Kaneda
Producción:
Tokyo Movie Shinsha Co.

Staff de la Película:

Productor:
Tatsuo Ikeuchi
Productor Ejecutivo:
Yukata Fujioka / Tetsuo Katayama
Director de Animación:
Akio Sugino
Director de Arte:
Shichiro Kobayashi
Efectos Especiales:
Moyoji Hachizume
Takashi Maekawa
Diseño de Color:
Yayoi Suzuki
Música Original de:
Osamu Choji
Director de Fotografía:
Hirokata Takahashi
Montaje:
Mitsuo Tsurubuchi
Director de música:
Osamu Shoji
Cooperación Técnica:
Kokuto Continental Co.
Jefe de Producción:
Yoichi Ikeda
Director:
Osamu Dezaki
Producción:
Tokyo Movie Shinsha Co.

¡ÉSA ES LA VOZ!

Ella es la voz de uno de los personajes femeninos de anime más queridos por los chicos. Pero eso no le impide realizar trabajos muy contrastados a...

Kikuko Inoue

Armando Asato

Kikuko es quizas la seiyuu con la voz más tierna y de la que te enamorarías con sólo escucharla. ¿No me crees? Pues entonces llama a la Central de Ayuda de las Diosas (pídele el número a Keiichi Morisato) y pregunta por Belldandy. Precisamente, Kikuko Inoue es la simpática seiyuu que le da la voz a la adorable... (suspiro) diosa del presente de Ah! Megamisama.

Kikuko Inoue nació un 25 de setiembre de 1964 en Kanagawa. Belldan... eh... perdón, Kikuko, inicia su carrera con el anime Hi! Akko desu (Hola! Soy Akko) interpretando un papel secundario como una chica del reparto. Poco después, gracias a su talento, fue obteniendo roles más importantes, como Toniya en Aika Trial, Ayanokouji Reika en Battle Skipper, Sayuri de Black Jack, Kiwako en la popular Meitantei Conan, la delicada Rune Venus de El-Hazard, entre muchos más. Sin embargo, su mejor papel, y con el que se hizo más popular, fue el de Belldandy.

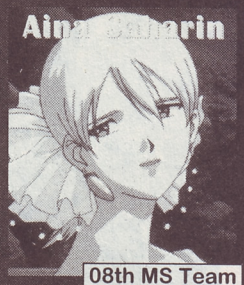
Lo que más nos llama la atencion de ella es su tierna y adorable voz, que desde un primer momento conquista a a todos los aficionados. Pero como ya dijimos, también sabe interpretar a personajes con carácter fuerte y con voz agresiva. Entre ellos tenemos a Brid de Saber Marionette R y también a la temperamental Panther de Saber Marionette J. Al escuchar a ambos personajes, encontramos una gran diferencia en su voz. Pero su profesionalismo no queda ahí, pues Kikuko también ha prestado su voz para hentai, como por ejemplo Ruko Tatase de Ogenki Clinic.

Kikuko, como casi todos los seiyuus, desarrolla paralelamente a su carrera de actriz de voz una carrera como cantante, ya sea como solista o formando parte de varios grupos musicales conocidos, como el grupo DoCo, formado por Kikuko Inoue (Kasumi Tendou), Noriko Hidaka (Akane), Megumi Hayashibara (Ranma), Takayama Minami (Nabiki) y Sakuma Rei (Shampoo), todas ellas seiyuus de Ranma 1/2. Con la misma idea formó parte del grupo Goddes Family Club, conformado por Kikuko (Belldandy), Rei Touma y Aya Hisakawa (Skuld y Urd). También participó en otros grupos, como Angels, Idol Project, Shiawase Croissant y Osakawa Penguin. Con la participacion en todos estos grupos, Kikuko ha acumulado un total de 26 álbumes CD como solista, 39 CD singles (aún tiene más en producción) y más de 100 CDs con su participacion como invitada en diferentes grupos y en soundtracks de las distintas series donde participa.

Kikuko también ha participado en videojuegos. Entre ellos podemos mencionar a Belldandy (Ah! Megamisama para Windows), Lunar (Lunar: The Silver Star, para PlayStation y MegaCD), Riatoria (Macross Digital Mission VF-X1 para PlayStation), Electra (Nadia para PC engine), entre muchos.

Kikuko es una creyente de la reencarnación y piensa que en su vida anterior fue un pececito, de alli que uno de sus primeros CD se llame "Elegant Fish" ("Pez Elegante").

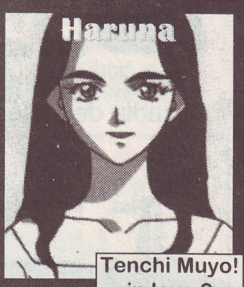
Nombre:	Kikuko Inoue
Fecha de nacimiento:	25 de setiembre de 1964
Lugar de nacimiento:	Kanagawa
Tipo de sangre:	O+
Estatura:	164 cm
Medidas:	Desconocido
Peso:	Desconocido
Empresa en la que trabaja:	Libre - Aonipro
Nota acerca de ella:	¡Dice que en su vida anterior fue un pececito!



08th MS Team

Saber Marionette R

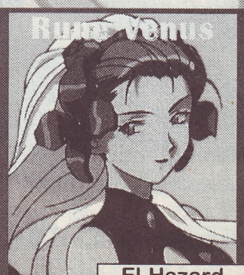
Fushigi no Umi no Nadia



Tenchi Muyo! in love 2

Slayers Great

Aozora Shoujotai

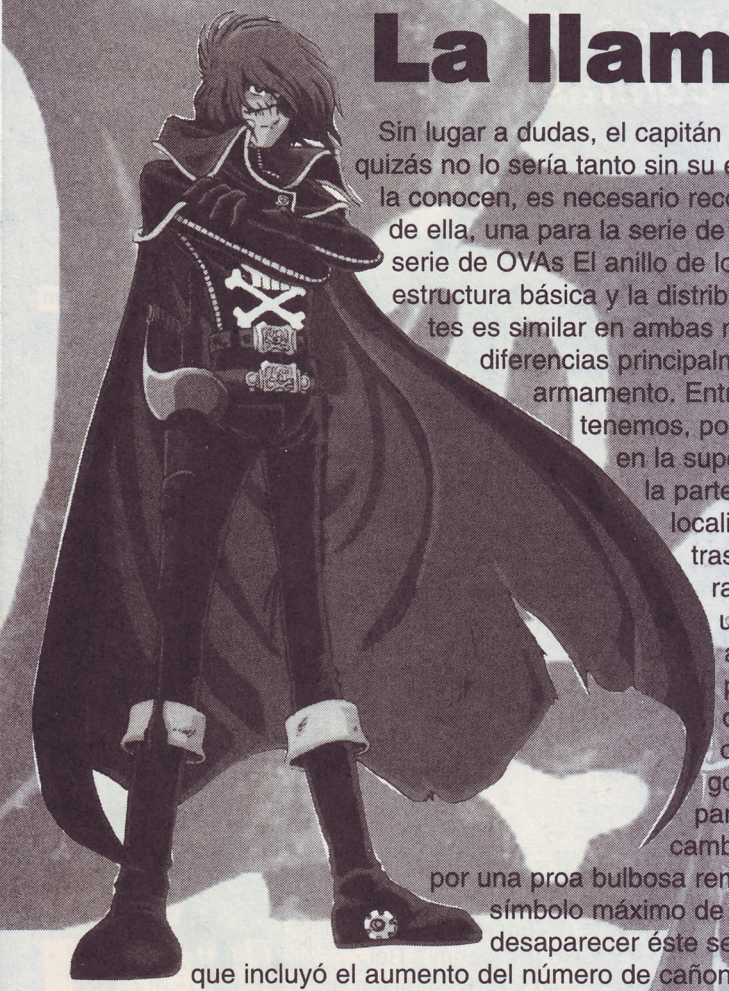


El-Hazard

Kotetsu no Daibouken

MASAKA MECHA FILE

La llaman ARCADIA...



Sin lugar a dudas, el capitán Harlock es el pirata más famoso del anime, pero quizás no lo sería tanto sin su espectacular nave, el Arcadia. Si bien muchos la conocen, es necesario recordarles que existen dos versiones de ella, una para la serie de TV y otra para la película y la serie de OVAs El anillo de los Nibelungos. Pese a todo, la estructura básica y la distribución interior de los ambientes es similar en ambas naves. Éstas tendrán sus diferencias principalmente en el casco y el armamento. Entre las características que comparten tenemos, por ejemplo, que las dos poseen tres puentes de mando ubicados en la superestructura del navío, y el puente de batalla es que se halla en la parte más alta de la torre. Ambas poseen dos cuartos de máquinas localizados en la parte baja central y un motor principal en la parte trasera de la nave. El cuarto de la computadora (la que es considerada el tripulante # 42), se encuentra detrás de la torre dentro de una habitación semejante a un domo, mientras el almacén del armamento y los depósitos del combustible se encuentran en la parte baja frontal de la nave. Lo que marcará la diferencia en lo que respecta a armas es la punta retráctil que poseía el Arcadia de la serie de TV, con la cual literalmente espoleaba a sus enemigos (al más puro estilo de los piratas del pasado). Sin embargo, para la película y la serie de OVAs, el diseño de la nave sufrió un cambio bastante notorio: la nariz cuadrada de la nave fue remplazada por una proa bulbosa rematada con una escalofriante calavera con dos tibias cruzadas, símbolo máximo de Harlock. Como el espolón daba una gran ventaja en la lucha, al desaparecer éste se hizo necesaria una redistribución total del sistema de armas, que incluyó el aumento del número de cañones en la parte superior y un nuevo grupo de ellos en la parte inferior, de manera que sus prestaciones en caso de batalla siempre fueran buenas. Cabe mencionar también que el Arcadia de la serie de TV era de color azul y, luego de su transformación, pasó a tomar un color verde petróleo.

Arcadia de la serie de TV y manga

Arcadia de la película y OVAs

Su sistema de propulsión es uno de los grandes misterios de esta nave. Lo único que se conoce es que Tochiro, basado en la teoría de los taquiones (partículas de energía que viajan a una velocidad superior a la de la luz) y en que los motores convencionales sólo aprovechan alrededor del 20% de la energía, reconfiguró los motores de tal manera que aprovecharan al 100% la potencia útil, razon por la cual el Arcadia es capaz de viajar cuatro veces mas rápido que cualquier nave.

Sin embargo, existen otras naves con el nombre de Arcadia, que no son otras que los cazas que piloteaban los ancestros del famoso capitán: nn biplano rojo y un caza Messerschmitt Bf-109.

Datos técnicos:

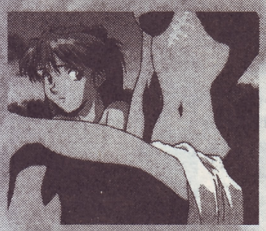
Largo total: 400 metros.
Envergadura: 260 metros.
Altura: 158 metros.
Tripulantes: 41 personas, 1 gato, 1 ave
Insignia: la bandera de la calavera.

Personaje del mes

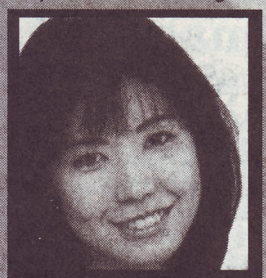
Pocas mujeres como...

MISATO KATSURAGI

Muy audaz y sensual, Misato Katsuragi es la jefe de operaciones de Nerv y la única sobreviviente de los que estuvieron en la Antártida durante el Segundo Impacto. Misato fue salvada por su padre, quien la introdujo en una cápsula de salvamento. La cruz que siempre lleva colgada del cuello se la dejó su padre precisamente al momento de salvarla. Producto de este incidente, Misato quedó marcada con una gran cicatriz en el pecho, y debido a la impresión que le causó el Segundo Impacto y al sacrificio de su padre, a quien nunca creyó capaz de amarla, enmudeció por casi dos años. Posteriormente se reintegró a la sociedad con normalidad, pero también con el firme deseo de vengar la muerte de su padre y destruir a los ángeles.



En la universidad conoció a Ritsuko Akagi y a Ryouji Kaji, quien luego se convertiría en su amante y conviviente en la universidad. A los ojos de Ritsuko, formaron una pareja por demás escandalosa, la misma que llegaba a pasar hasta una semana encerrada en su departamento. La inseguridad de Misato y el parecido que Kaji tenía con su padre la hizo abandonarlo abruptamente, pero a lo largo de la serie siempre veremos a ambos en coqueteos y algunas cosas más. Como jefe de operaciones de Nerv, la capitana Katsuragi se desenvuelve con gran destreza e inteligencia, siempre con una estrategia en mano para luchar contra los ángeles. La mayoría de ellas terminan con éxito, al margen de las pocas probabilidades o lo extremadamente arriesgadas e inverosímiles que pudieran parecer. Esta capacidad le valió el ascenso a mayor dentro de las líneas de Nerv.



Kotono Mitsuishi es la encargada de personificar a la singular Jefe de Operaciones de Nerv. Mayor información sobre ella en el masaka Nº 20.

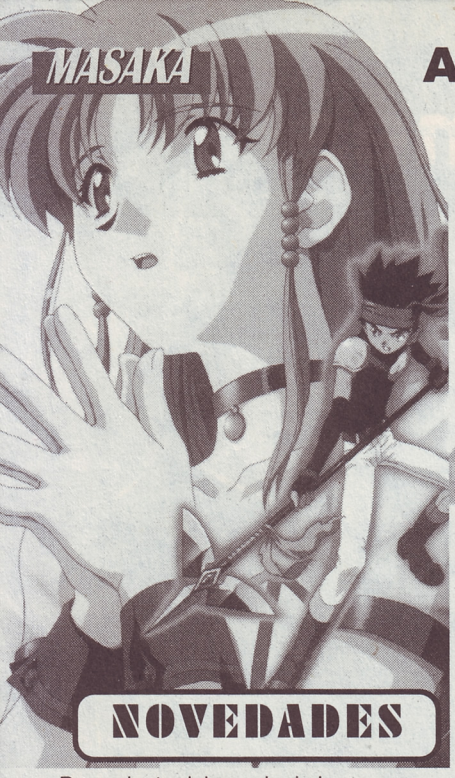
Misato tiene un automóvil eléctrico marca Renault modelo Alpine-A310 mejorado, y vive en uno de los tantos edificios que emergen del geofrente. En su vida cotidiana es muy desordenada y tiene gran afición por la cerveza marca Yebisu ("La flor de primavera"). Con una lata de éstas en la mano, siempre empezará su día bajo el el grito de "¡Esto es vida!". Posteriormente, cambió de marca a "Boa", tras su sinceramiento con Kaji.

Su relación son Shinji es muy cercana y especial. Primero se hace cargo de él llevándolo a vivir consigo, y luego la veremos muy preocupada y hasta estallar en llanto por las cosas que le suceden al chico. De alguna forma, Misato se identificará con Shinji y la relación de éste con su padre, y poco a poco le irá cogiendo cariño. Finalmente, poco antes de su muerte -por un balazo de las fuerzas de Seele que atacaban el cuartel del Nerv-, convence a Shinji de luchar por vivir y le da un "beso de adulto". Luego le entrega su cruz y se despide con la promesa de que, al regreso, ambos harán el resto.

El arma que siempre lleva consigo y con la cual amenazara a Kaji es una Hecker & Koch P7 (HKP7) USP9, de fabricación alemana.

Pen Pen es la mascota consentida de Misato. Es un pingüino de aguas calientes, muy correcto y educado, probablemente el único pingüino que sabe usar toalla y hace sus necesidades en el baño. Gusta de tomar relajantes baños de tina y vive en un pequeño congelador. Acostumbrado al especial carácter de su dueña, se sorprende mucho cuando la ve despertar tranquila y arreglada, y muchas veces terminará siendo víctima de las atrocidades culinarias de ésta. Finalmente, queda a cargo de la familia de Hikari Horaki.

Arc The Lad: la Cacería por el Destino

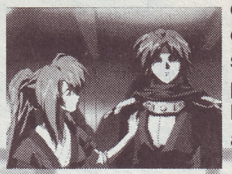


NOVEDADES

Proveniente del mundo de los juegos de interpretación o RPG y salido de la magia de Sony para su consola de videojuegos PlayStation, nos llega Arc The Lad, una serie de corte aventurero emitida recientemente por la cadena de cable satélite Wowow, ambientada en un mundo en donde la justicia no existe, y sólo quienes tienen fuerza, poder y sobre todo habilidades sobrehumanas pueden sobrevivir.

La historia se inicia como continuación del segundo juego y ahí encontramos al joven Elc, un joven príncipe heredero con la inusual habilidad de controlar a voluntad el elemento fuego. Tras perder a su familia durante un ataque a su pueblo, Elc pierde parcialmente la memoria acerca de su vida anterior, la cual sólo asocia con una instalación conocida como la "Casa Blanca" (que no es la de los Estados Unidos).

Siguiendo el rastro del culpable de la muerte de su familia, se encuentra con Arc, el legendario cazarrecompensas, a quien toma equivocadamente por la persona a quien busca. Tras entablar una "cierta" amistad con el joven príncipe (si se le puede llamar amistad el estar peleando a cada momento), Arc se lleva al chico para entrenarlo como el verdadero guerrero que debió llegar a ser, y ocasionalmente actuarán como cazarrecompensas (lo que incluye tanto a monstruos como peligrosos criminales). Sin embargo, el darle poder al chico puede significar potenciar una fuerza que podría destruirlo. Aunque Elc se une al cazador en sus aventuras, siente

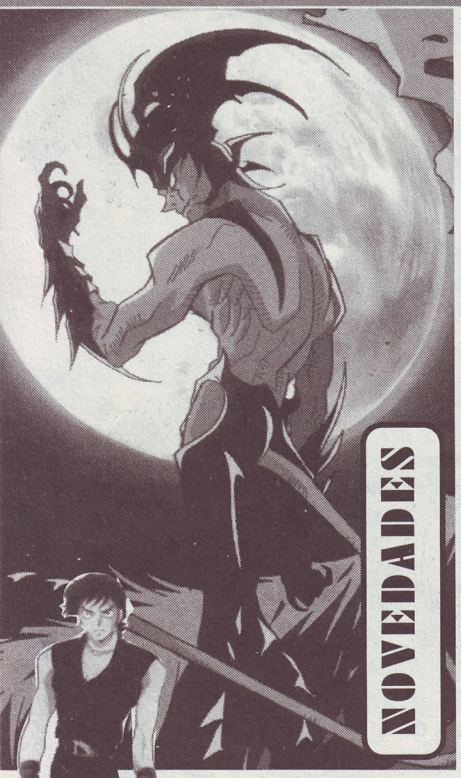


que Arc es su lado oscuro, o mejor dicho su némesis, aunque poco a poco se va haciendo más cercano a él.

Es así como ambos inician un viaje de aventuras para descubrir el pasado de Elc, y también el verdadero motivo que lleva dentro.

Con una trepidante narración desarrollada en forma muy similar a la ya conocida Evangelion (soltando a cuenta gotas cada secreto), Arc The Lad acaba de terminar su emisión el pasado mes de diciembre y fue dirigida por Itsuro Kawasaki, quien contó con todo el equipo de desarrollo de Sony para los juegos de PlayStation.

Amon: el Apocalipsis de Devilman



NOVEDADES

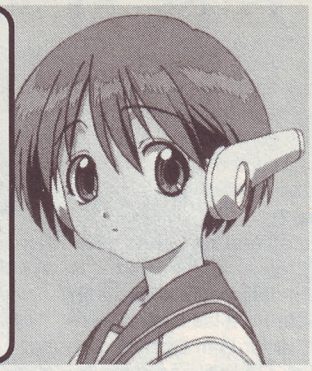
Sin lugar a dudas, Devilman es una de las mayores obras del genial Go Nagai, o al menos una de las más recordadas. Después de la última producción con este título (emitida a comienzos de los 90 en formato OVA y con un "final" que decepcionó a muchos), es una verdadera sorpresa el lanzamiento de otro nuevo proyecto, también para formato OVA, conocido como Amon: el apocalipsis de Devilman. Sin embargo, la nueva continuación no cuenta con la presencia del denotado mangaka.

La historia tiene lugar exactamente después de la serie de OVAs, en la cual encontrábamos a un Akira Fudo, quien al poseer a Amon, el más poderoso guerrero demoníaco, queda convertido en Devilman, el cazador de demonios y (aparentemente) guardián de la humanidad en contra de las hordas del infierno. No ostante, al ser Amon, el demonio que posee a Akira, el causante directo de la muerte de su enamorada y ser temido por los miembros de su propia raza, Akira pierde confianza en sí mismo y se convierte en un renegado sin bando; esto hace que la fe que una vez tuvo en la humanidad comience a resquebrajarse. A raíz del abandono, la conciencia de Amon comienza a apoderarse lentamente del joven humano hasta lograr controlarlo y liberar todo su poder, el cual estaba reprimido por el propio Akira para evitar que algún humano muriera durante sus numerosos combates.

Con todo su poder y controlando el profundo odio y la rabia de Akira, Amon se libera dentro del mundo de los humanos e inicia su venganza personal contra aquellos deseosos de eliminarlo, ya sean humanos o demonios, y sólo Dios sabe qué puede resultar de esta nueva batalla.

De los personajes anteriores, los únicos que se mantienen son Siren -ahora convertida en el Bello Satan, con toda la intención de hacer regresar a su estado normal a su antiguo compañero- y Kyosawa, compañero de Akira y tal vez el único que podría ayudarlo a recobrar su estado original.

La nueva producción ostenta un impresionante diseño de personajes obra de Hiroshi Shina; la dirección corre a cargo de Kenichi Takeshita, y a ellos se suman muchos de los miembros del equipo de producción de la OVA anterior para darle vida a la continuación que los aficionados esperaban para Devilman. Aunque no se ha dicho nada más sobre el resto de la producción o de cuántos episodios serán, se afirma que, similar a la historia original y la OVA, este Amon: el apocalipsis de Devilman, está en camino de convertirse en una de las mejores historias del inicio de este nuevo milenio.

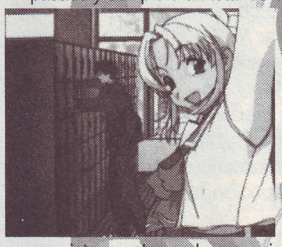


De Corazón

Más que chicas con antena

¿Se imaginan que a partir del frío e inerte metal se puedan obtener emociones? Pues este tema se ha vuelto muy popular en el género shoujo, y se presenta a nosotros nuevamente dentro de un anime conocido como "To Heart". Se trata de una serie de TV basada en un famoso juego de PlayStation del mismo nombre, modalidad que se ha puesto de moda y de por sí asegura una audiencia en todos aquellos que disfrutaron del juego. Como es lógico suponer, dicho juego es una simulación en la que el jugador se relaciona con los personajes.

To Heart se transmitió desde abril hasta julio del año pasado y completó un total de 13 episodios. Apareció por la señal de SUN TV todos los jueves al muy inusual horario de las 12.35 de la noche -sin duda extraño para un shoujo estudiantil-. La medianoche en Japón se ha convertido en un espacio lleno de propuestas muy interesantes en lo que anime se refiere, probablemente porque toda una generación de aficionados, ahora jóvenes adultos, regresan tarde a su casa y aún desean ver animes como antes; To Heart no ha hecho más que confirmar esta tendencia. Dicho horario no cambió significativamente entre los varios canales de las regiones del Japón en que se transmitió. Corona el universo de To Heart un manga que salió a exposición en setiembre del 97 y aún se sigue publicando en la revista "Dengeki Daioo", con autoría de Yukio Takao.

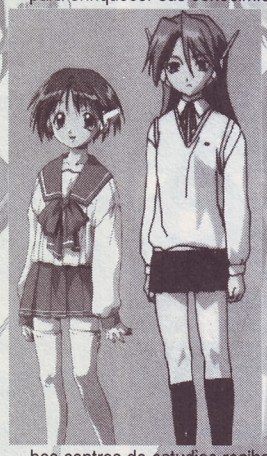


La historia, como todo buen shoujo cómico-estudiantil, se basa en las "circunstancias" o situaciones que se presentan dentro de las interacciones de los jóvenes personajes; de lo más profundo de sus inexpertos corazones vemos cómo se forma una amistad de ésas que pueden durar toda una vida y amores que aparentemente nunca serán confesados. Pero ¿y lo del metal, qué? Olvidaba mencionar la participación de dos bellas chicas, que si bien se han creado sobre la base de un complicado y frío sistema de circuitos, no les imposibilita tener los mismos sentimientos de una chica común. Me refiero a las entidades clasificadas como "Maid Robot" (Robots Sirvientes), androides cuyo fin será la realización de diversas tareas domésticas.

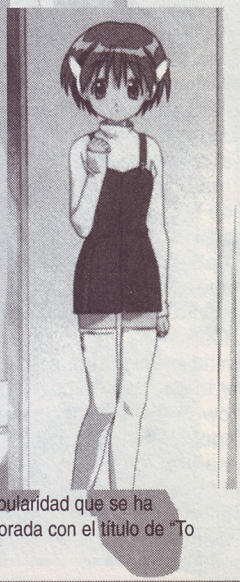
Estas chicas se asemejan tanto a un ser humano que sería imposible diferenciarlas, excepto por unos conocidísimos aditamentos -utilizados en trabajos como Nuku Nuku- a modo de antena en lugar de las dos orejas; aunque para ser precisos, a Nuku Nuku dichas antenas se le retraen, pero en el caso de las Maids, siempre las tendrán desplegadas. Lo único malo es que su valor en el mercado es semejante al precio que encontrarías en Japón por un carro extranjero último modelo (es decir, es carísimo).

Ahora bien, a simple vista pareciera que la base de la historia se enfocara en las propias Maids, pero no. En realidad, el protagonismo lo comparten casi por igual dos jóvenes. El primero es una dulce y tierna chica llamada Akari Kamigishi, y el segundo es un galante joven de nombre Hiroyuki Fukuda. La mayoría de las veces la atención recaerá en Hiroyuki -algo extraño dentro de un género de protagonismo esencialmente femenino. La relación humana en To Heart se dará en torno a Hiroyuki, pues él mismo será motivo de los más hondos suspiros de la mayoría de las chicas, en especial de Akari; no quiere decir, desde luego, que los demás personajes no tengan sus "cinco minutos" de fama a lo largo de la serie.

Las llamadas Maid serán enviadas a diferentes lugares para enriquecer sus conocimientos y aprender a relacionarse mejor con las personas. Una de ellas es Multi (serie HMX-12), muy semejante a una niña de su edad pues tiene sentimientos bien definidos, aunque también es algo torpe; con la ayuda de los demás, en especial de Hiroyuki, algo logrará aprender. Fue enviada a la misma pre que Hiroyuki y los demás. La otra es Serio (serie HMX-13), quien cursa el tercer año y es enviada al instituto de mujeres de Nishineji, ambos centros de estudios reciben fondos de la misma compañía que las fabrica. Es una Maid capaz de realizar las más diversas tareas, al contrario de la pequeña Multi. A pesar de su personalidad reservada se llevará muy bien con ella, quien la considerará a su vez como una hermana mayor. Ambas fueron construidas por la Kurusugawa Corp., gigantesca compañía que tiene a su mando a Kurusugawa Heavy Factory, líder empresarial de las Maid Robot. Al parecer, el derecho de usar como campo de prueba tanto las instalaciones de Nishineji como la pre de Hiroyuki han engordado convenientemente las alcancías de estas instituciones.



A estos androides se los clasifica con la serie HMX, designación general que significa "Grupo Homo Mechanic" u "hombre mecánico"; se usa además la letra "X" para determinar el sexo dado al Maid (en genética, "XX" se entiende como de sexo femenino). No se sabe a ciencia cierta, sin embargo, si hubo varones.



Logrando afianzar el aprecio de los fans del videojuego por estas bellas y carismáticas chicas, la serie de Tv To Heart ha ganando muchos más adeptos de los que ya tenían, y tal fue su popularidad que se ha estrenado una segunda temporada con el título de "To Heart Diary Return2".

Como en la pre ocurren las situaciones más memorables, presentamos a estos inseparables compañeros del segundo año.

Hiroyuki Fukuda. Al parecer el líder del grupo. Un joven bondadoso que no dudará en prestarle su ayuda a quien lo necesite. Aunque su apariencia es melancólica la mayor parte de las veces, guarda en su interior una gran alegría por la vida. Ayuda en su capacitación a Multi, lo que demuestra su enorme paciencia. Es todo un atleta.

Akari Kamigishi. Amiga de la infancia de Hiroyuki y Masashi, está enamorada de Hiroyuki; es hábil en la cocina y le gustan los osos grandes. A lo largo de la serie, tendrá que compartir la atención que Hiroyuki le brinda con el resto de las féminas. Es la chica más dulce después de Multi.

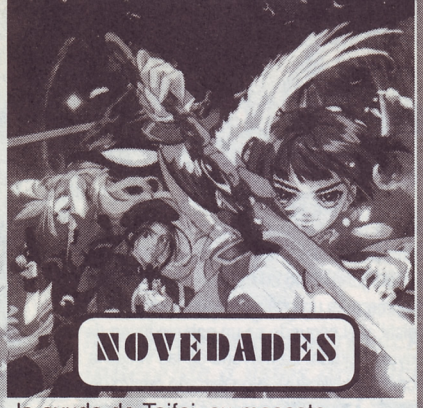
Shihoo Nagaoku. La más nueva del grupo y amiga de secundaria de Akari. Se ve como la chica japonesa actual, es sensible a la moda y se ha ganado la chapa de "La Shihoo noticiera", por lo rápido que esparce los chismes. Al principio no se llevará bien con Hiroyuki.

Masashi Satoo. Confía plenamente en Hiroyuki. Es como su hermano menor y se conocen desde niños. También es muy popular entre las chicas, sobre todo las del club de fútbol.

Ficha Técnica

Original: Aquaplus
Director: Naohito Takahashi
Estructura de serie : Hiroshi Yamaguchi
Diseño de personajes: Yuriko Senba
Productor: OML

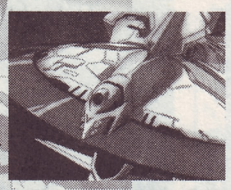
Angel Links: Siguiendo el camino del Outlaw



NOVEDADES

Durante la emisión de Owtlaw Star, Gene Starwind y sus amigos se cruzaron con un singular personaje: una jovencita llamada Meifon Lee, quien ayudó al impaciente aventurero y a su tripulación en su lucha personal contra la horda de piratas espaciales. El singular éxito de esta invitada (y con una sola aparición en la historia), hizo que el equipo de producción de Sunrise, al término de Outlaw Star, le hiciera una serie dentro del mismo universo en lo que se conoce como "spin off". Es así como nace Angel Links.

Meifon Lee es una jovencita adorable y extremadamente hermosa de tan sólo 16 años, quien pese a su corta edad es la líder de la mayor empresa de protección ambientalista. Sin embargo, para ella dicha labor es sólo un pasatiempo, ya que su verdadero trabajo es el de capitana de la nave espacial Angel Links, con la cual combate a los piratas espaciales en su zona de operaciones de igual forma como lo haría Gene Starwind, pero con una rapidez y precisión que fácilmente podrían competir con las de la Outlaw Star. Aunque no se considera a sí misma como una Outlaw, la ventaja que posee Meifon en contra de los piratas es una inusual transformación que realiza conjuntamente con la ayuda de Taifei, su mascota, semejante a un gato con orejas de dragón, o, mejor dicho, orejas que se asemejan a las alas de un demonio. Dicha transformación encierra un poder tan espectacular como misterioso. La acompañan en sus aventuras Mioh, su eterno compañero en mil y una batallas, Kousei, su secretaria personal, de carácter un tanto temeroso, Valeria, oficial ejecutiva de la nave y experta en tácticas de batalla en el espacio y en la atmosfera, y finalmente Dozu, el clásico guerrero que siempre estará al pie del cañón bajo las órdenes de Meifon. Quienes se han enfrentado con ella sólo pueden decir: "Caza la maldad surcando el espacio con el blanco brillo de sus alas de ángel".



Sin embargo, Meifon guarda un oscuro secreto, relacionado con su pasado, que parece querer olvidar pero también podría llevarla a su propia destrucción o tal vez a algo peor. Su enigmático pasado, así como su misteriosa fuerza, son el objetivo de Goryuu, un pirata espacial conocido por ser el arma viviente más poderosa de la galaxia, el cual no escatimará esfuerzos para conseguir a la valiente capitana del Angel Links.

Con trece episodios en su haber y emitida, al igual que su predecesora, por la cadena de cable pagado Wowow a las 7:00 de la noche, Angel Links sigue los mismos lineamientos que hizo de Outlaw Star un éxito, aunque la sola presencia de Meifon asegura un grado más de espectacularidad que el obtenido por Outlaw Star.

CORTOS DE ANIME

Estrenamos sección nueva. Aquí podrás encontrar información muy reciente que llega a nosotros gracias a la Internet y a la que asignamos un alto grado de veracidad. Sin embargo, como siempre hemos recomendado, los datos de dicha fuente no son de ningún modo infalibles, razón por la cual lo aquí expuesto está "sin confirmar, por supuesto" (¿Dónde he escuchado eso antes?).

- Debut de la película "Laputa" en los EEUU.
Miramax realizó un preestreno de esta película ya doblada al inglés en el "New York International Children's Film Festival", el día viernes 4 de febrero a las 6 de la tarde. Se emitió por segunda vez en el "Cantor Film Center" el sábado 5 de febrero a las 4 y 30 p.m. Otros filmes como Nausicaä también fueron emitidos en el festival. Corren rumores de que la Disney no está contenta con el doblaje al inglés de "Laputa" y está considerando rehacerlo, con el consiguiente retraso de su estreno en los EEUU.

- Tercera película de Pokémon
Se confirma la producción de la tercera película de Pokémon en Japón. Nintendo de ese país ha confirmado el desarrollo de un tercer filme bajo el título de "Emperor in the Crystal Tower" (El emperador en la torre de cristal) así como el corto adicional "Pichu and Pikachu", que, según se estila en las películas de Pokémon, va junto con la primera.

- Nuevo proyecto de Macross: MACROSS 3D
Big West ha anunciado un nuevo proyecto de OVA de esta famosa serie con el título de "Macross 3D". La producción irá a cargo de GONZO, el diseño mecánico y dirección ejecutiva serán para Shouji Kawamori, la dirección para Takeshi Mori, el guión para Dai Satoh; el diseño de personajes correrá por cuenta de Sonehachi y la producción artística la tomará Kazutaka Miyatake.

- Más de Rally Vincent
Kenichi Sonoda ha publicado en Japón una nueva entrega de Gun Smith Cats, con el título de Afternoon Addition en una revista de Kodansha.

- Primeras imágenes del nuevo corto de Totoro
El web site Ain't It Cool News colgó el 5 de enero cinco imágenes de pre-producción del corto animado "Mei to Koneko Bus" (Mei y el "gatito-bus"), que, según se anunció hace escasos meses, Miyazaki estaba realizando para su emisión en el futuro museo Ghibli. A continuación, los enlaces a todas las imágenes disponibles en línea, entre las que se puede ver a la pequeña Mei de la película original de "Totoro" con una pequeña cría de gatobús:
http://www.granavenida.com/adam-es/brev-feb00-ghi.htm

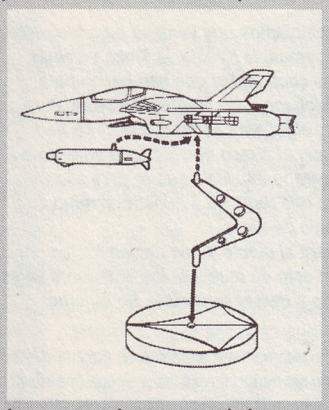
- Tokuma Shoten crea la compañía multimedia "Caviar"
Una nueva empresa de juegos y programas multimedia se ha formado como corporación a partir de las siguientes empresas: Tokuma Shoten (propietaria de Studio Ghibli y Daiei), Tohoku Shinsha (productora de programas para TV), Nippon Television (la principal accionista), FM Tokyo (la emisora de radio con más audiencia), Mitsubishi Shoji (compañía de comunicación) y Amuse Capital (perteneciente a la industria informática). La corporación ha invitado a Hayao Nakayama, famoso en la industria del videojuego y alto cargo de Sega, para ser su presidente. Se planea realizar los videojuegos de Mononoke Hime, Tonari no Totoro y Patlabor, entre otros.

- Lo último de Katsura... ¿en PlayStation?
Mientras continúa serializando el manga "I"s" en la revista Shonen Jump de Japón, Masakazu Katsura se ha abocado también a las labores de diseñador de personajes de videojuegos, tarea que también han realizado algunos conocidos mangakas, como es el caso de Kosuke Fujishima ("Oh, My Goddess") o Akira Toriyama. En concreto, Katsura ha realizado los diseños para los personajes de un videojuego para PlayStation titulado "L & D" (Love & Destroy - Amor y destrucción), que estaba anunciado para estas pasadas navidades en Japón. Se trata de un juego de "simulación amorosa" -género bastante popular (y patético) en Japón- cuyo argumento gira alrededor de tres atractivas jovencitas (¡cómo no!), de nombre Lulu, Bibi y Kiki, que "son salvadas de la destrucción" (¿?) por un chico, hecho que les cambiará la vida.

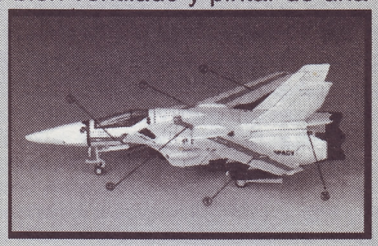
(Fuente: A.D.A.M. - España, a través de la Lista Sugoi)

MASAKA HOBBIE

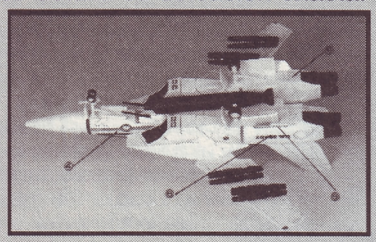
Una vez con las pinturas a la mano, sólo necesitaremos unos pinceles. Como las piezas o regiones por pintar son a veces muy pequeñas, es recomendable conseguir pinceles finos en los números 00, 01 y 02; luego seguiremos las indicaciones del manual para ver las partes por pintar. Cabe resaltar que las instrucciones sirven para lograr un acabado del modelo tal como el original, pero esto no es de ningún modo una regla fija, pues cada uno puede idear la combinación de colores que guste.



La recomendación básica para el pintado es hacerlo en un lugar bien ventilado y pintar de una sola tanda todas las partes de un solo color, por ejemplo, pintar todos los misiles de una sola vez y dejar que sequen hasta el día siguiente y así, pues si queremos pintar otras partes será necesario voltear el modelo, y si alguna parte está recién pintada, podría estropearse.

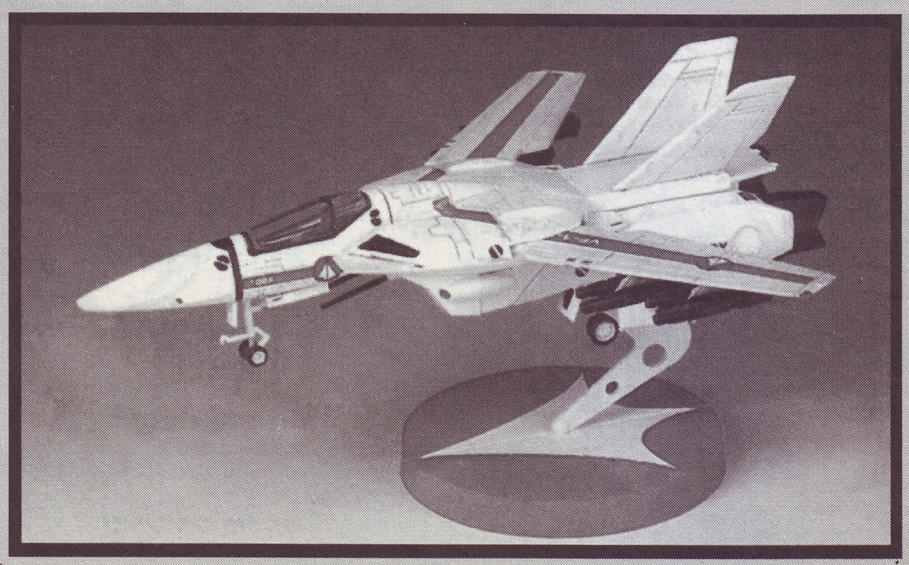


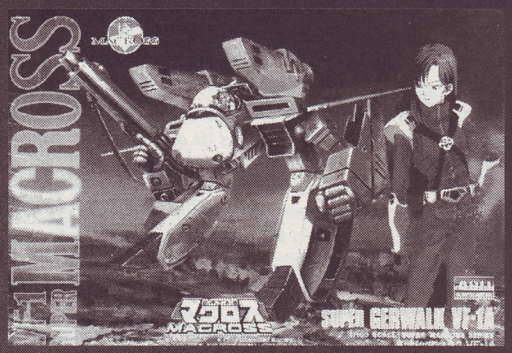
Al término del proceso, vendrá la etapa final: el pegado de los stickers. Esto no es muy complicado pues los adhesivos vienen enumerados y en el plano se detalla su ubicación exacta. Para aquellos que sean muy minuciosos, quizás sea conveniente cortarlos al ras pues vienen con un pequeño filo de color transparente; en fin, es cuestión de gusto y de ganas. Finalmente, les recomendamos tener mucho cuidado al manipularlos, ya que una vez separados de la película a la cual vienen adheridos, éstos son muy delicados; basta un pequeño jalón o arañazo para que se rompan. Lo único que podemos aconsejar al manipularlos es utilizar las yemas de los dedos.



Cabe mencionar también que siempre vienen stickers extras -ojo que esto no quiere decir repetidos sino más bien que muestran otros detalles-. Ello va para los más exigentes, que quieren que el modelo luzca como el piloteado por Hikaru Ichijo. Ejemplos son los que tienen forma de remaches y flechas, que si bien no tienen ubicación especifica, se pueden acomodar a gusto propio o siguiendo el original.

Con esto habremos completado nuestro modelo básico y estaremos listos para continuar con otros, quizás un poco más complejos.





VF-1A Gerwalk
US$ 17,50

Macross Factory
Modelo armable de vinil
US$ 17,50

Pokemones
Modelo armable (c/s cuerda)
S/. 12,00

Pikkoro Daimaou
Modelo especial de PVC (DIFICULTAD AVANZADA)
US$ 29,50

Si deseas divertirte con este hobbie, cualquiera de estos modelos te puede servir. Todos disponibles en Librería Sugoi

Code Name: Oso Panda

Y el panda se animó a rajar de la serie más idolatrada de los últimos tiempos. ¿Sobrevivirá a la experiencia?

SÓLO PARA TUS OJOS (cualquiera de los siete)

Cuando era niño, recuerdo cómo las viejas del barrio nos asustaban con eso del fin del mundo cada vez que, por sentido artístico, rompíamos una ventana jugando pelota. Esta anécdota la recuerdo ahora, después de mucho tiempo, cada vez que escucho comentarios de que, según las profecías de Nosfregamus, la Kábala, la Tinka y demás, hay miles que están convencidos de que la humanidad no llega a fin de año. Los mismos hacen hasta lo imposible para borrar todas las cochinadas que han hecho para entrar al cielo. Obviamente, las teorías más "científicas" que el común de la gente llega a creer vienen del tipo de personas como el Huachano o las Mentes Gemelas. Pero lo que más me causó gracia fue cuando me enteré de que algunas personas recontra archi hinchas de Evangelion (de ésos que venden su alma para conseguirse "The Red Book") esperaron -en vano, obviamente- la venida del Segundo Impacto el 14 de setiembre del año pasado. Ahora no saben cómo explicar el hueco que hicieron en el piso del jardín -porque vendieron los muebles de su casa- ni por qué desaparecieron las revistas de Play Boy del abuelo (junto con la señorita verano 79). Mala suerte para ellos. Cosas como ésas me animaron a rajar de esta serie. Eso sí, la zoología ha demostrado que si bien el Cataclismo Universal a la mayoría nos reducirá a nuestro mínimo elemento, sólo se salvarían las ratas, cucarachas y uno que otro articulista de ésos que hacen cosas tan originales como copiar el trabajo de otros.

Ahora que todo esto ya pasó, los que en todo el mundo y a mandíbula batiente afirmaban que faltaba poco para que el mundo se fuera al diablo y nos decían tontos por no estar en un refugio a 200 metros bajo tierra, han impuesto la moda de salir a la calle con una bolsa de papel en la cabeza. Y claro, como esto de reírse de los anteriores ya se acabó, no tienen otra cosa que hacer que atacar a nuestra pobre serie Ranma, diciendo que es una serie de dobles filos, que es satánica y demás tonterías. No quieren entender que "El que no sabe, mejor no opine". Además, sólo quienes gustamos de la serie podemos rajar de ella.

Prólogo: Un día en que el señor Anno pensaba qué otra cosa podría crear que lo siga catalogando como el niño malo del anime, hizo un recuento de sus obras: "Con Otaku no video me reí del fanatismo de los que me dan de comer. Con Gunbuster me burlé de la gente obtusa que cree que velocidad luz es correr con un fósforo encendido. Ahora lo único que me falta es hacer mella en las creencias. ¡Sí!, golpearé los dogmas y pisotearé su cuestión lógica; para eso debo crear mi propia religión, una en donde todos me adoren y cargen mi imagen en un Mikoshi por generaciones. ¡SÍ, JO, JO, JO, JO, JO, JO! ¡Qué malo soy!".

Y así, conjuró a todos sus generales y esbirros del mal a obligarlos a hacer un casting mental y recrear a los personajes que encajen en su proyecto, con el único requisito de que tuvieran paltas mentales con un familiar. Pasó así el tiempo con uno que otro problema de dinero y errores de continuidad, pero terminó 24 capítulos llenos de psicología pura. Y ya al finalizar los dos últimos episodios, el cerebro no le daba para más. Sin embargo, los fanáticos (perdón, Jorge, los aficionados) le exigieron extasiados aclarar las rocas pendientes, y el señor Anno se dijo: "¡Éstos se la creyeron más que yo mismo, maldita sea! ¡Tengan una vida monstruos, ellos no existen, yo los inventé! ¡Miren, ella es la voz de Rei! ¡La voy a manosear para que vean que es de verdad! (¡Iaah, atrevido!). ¡Qué, ¿aún no me creen?! ¡Todos Uds. me llegan a mi apellido!". Y así, a regañadientes y con cinco venoclisis y veinte enfermeras al lado de su cama, tuvo las fuerzas para complacerlos dejándolos misios con "Death" y sicoseándolos con "Air" y "Magokoro wo kimi ni", películas que finalizaron esta enigmática serie, aunque a algunos nos dejó más confundidos que al principio.

En mi conciencia queda que todo lo escrito es la verdad, aunque algunos en su necedad no quieran admitirlo.

IMPORTANTE: Esta información está clasificada como secreta; su uso indiscriminado será penalizado por la institución a quien le competa. Por lo tanto, léalo sentado, de a poquitos y bien comido. Luego incinérelo, o úselo en el baño. Queda en su conciencia.

REI AYANAMI II: La primera chica. Kamikaze de experiencia y masoquista de profesión. Toda orden para ella es ley sin importar lo descabellada o estúpida que sea. Es más, es la primera en levantar la mano para misiones suicidas, y si hay pocas posibilidades de regresar con vida, mejor aún. Se considera remplazable (como las muñecas inflables después del quinto uso; bueno eso me han dicho). Ejemplo claro de que le "llega" el mundo que le rodea (la popular teoría del "me da igual") es el episodio en donde, por circunstancias del destino, termina debajo de nuestro antihéroe, sin inmutarse en lo mas mínimo cuando éste le presionaba con su zurda el "membrillo derecho" (por no poner una palabra vulgar de ésas que te tachan a la primera de obSeño). ¿Por qué no conozco chicas así?. Hablar con ella es comparable sólo con entablar un exhaustivo monólogo con tu psicóloco de cabecera o con un muro (que tal ahorro de seiyuu). Luego se descubriría que las hacían en serie. Si Nerv llegaba alguna vez a necesitar presupuesto para la fabricación de Evangeliones, una de sus soluciones iba a ser recursearse con la venta de éstas por telemercado bajo el marketing de: "La enamorada ideal", la que no habla, no protesta y siempre responderá "Sí, cariño", "Tú siempre tienes la razón", "No, no me molesta que veas a otras chicas", etc. (sin baterías incluidas). Todo niño grande debería tener una. Hobby: animar fiestas infantiles junto con despedidas de soltero.

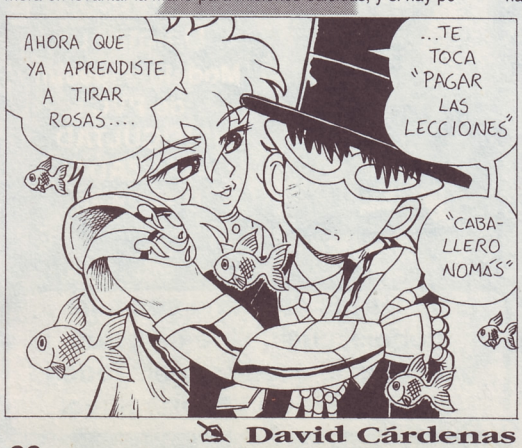
-REI I: Fue muerta por Naoko Akagi, a consecuencia de que le sobrepuso un adjetivo particular referido a la circunstancia de que ya estaba tía.

-REI III: Ésta no era sumisa como la II y le importaba más su pellejo. Se rebeló ante Gendou justo cuando éste pensaba que ya la tenía ganada (todo por tener las manos frías). Era un modelo desarmable (disponible en su Librería Sugoi. Centro Comercial Arenales, tienda 5-22, etc., etc.).

-REI IV para adelante: Mientras los demás ganaban con esfuerzo sus frejoles en la serie, éstas nadaban alegremente y sin preocupaciones en su Mar Rojo artificial, esperando a que la de guardia se muriera para que les pasaran sus tan divertidos recuerdos. Uno de los secretos más guardados de la serie fue el uso de sus restos, después de que Ritsuko las matara dentro del tanque, como relleno de hamburguesa en la cafetería de Nerv.

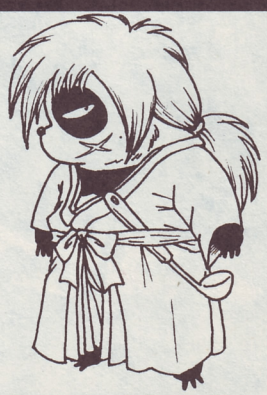
ASUKA LANGLEY: La segunda chica. Ya ven lo que pasa cuando se malogra el televisor. Esta recatada chica tiene lo mejor de dos culturas: la nipona y la yankee (desayuno: café con leche, pan con sushi y una dona). De personalidad dominante y nada austera, esconde detrás de una cara de "Yo soy mejor que tú, lero, lero... Tú eres tercermundista", un alter ego muy débil. Con un carácter que la hace firme candidata a desvestir santos, no pierde oportunidad para recordarle al mundo que ella es perfecta y el resto una porquería. Cuando era niña vio como su vieja jugaba a la piñata, suceso que no la dejó bien del coco. La versión original del disco láser dice que es universitaria y domina temas tan complejos como hacer que seque el esmalte de uñas sin usar la técnica de espantar moscas o que no se les corra el maquillaje cuando moquean en plena boda de su pariente más fea y demás cosas que las mujeres toman como de vida o muerte. Termina por órdenes de Seele en una escuela llena de retrasados mentales como Shinji y Rei. Fuentes extraoficiales de Gainax me confiaron que todo se debió al escándalo producido por las relaciones extracurriculares que sostenía con sus profesores de universidad para poder pasar invicta los cursos (que eran como veinte, así que era harta chamba). Posee un físico que enloquecería al más recatado y del cual está orgullosa, por lo que no tiene problema en mostrar diferentes partes del mismo sin pudor ni vacilación alguna (insisto ¿por qué no conozco chicas así?). Dicen por allí que, como Nerv se negó a pagarle la colegiatura, contrabandeaba su cuerpo en la escuela (vendiendo sus fotos en ropa interior claro, qué pensaban). Hobby: coleccionar películas de Chuky el muñeco diabólico.

SHINJI IKARI: tercera chica, digo, el tercer chico (disculpen, costumbre de las dos anteriores). Éste es un ejemplo de algo muy claro: no porque el doctor te diga en la sala de partos que fue varón, tienes toda la seguridad de que lo es. Se trata más bien del hijo de una mujer fusionada con un Eva y un padre de ésos que más los recuerdas en el día de la "madre". Abandonado por él desde pequeño por ocuparse de otras cosas más importantes, buscó una figura paterna en su profesor de crianza y posteriormente en Kaworu (aunque ese punto se tocará más adelante). En el fondo quiere acercarse a la gente para no estar solo como un perro, pero a la vez las multitudes -o sea, alguien aparte de él- lo incomodan (?). Aun estando cerca de su padre, éste ordenó que Misato se convirtiera en tutora del bienamado (aunque más parecía que éste la cuidaba a ella). Para esto, Shinji pagaba el hospedaje de ser su cuasi esclavo, obligado por un democrático juego de regidas a lavar, cocinar, barrer y demás tareas domésticas (cosas que por haber jugado mucho a la cocinita de niño le fue fácil hacer). Dueño de una sorprendente sincronización, fue usado como cobayo por su viejo para pilotear un Eva que nadie sabía si iba a funcionar; es más, sin ningún tipo de entrenamiento y ni siquiera un miserable manual de instrucciones, de ésos que te dicen: "En caso de Berserk llame a nuestro centro de mantenimiento más cercano". Uno que pasa de los veinte no tiene ni brevete y éste ya está piloteando un arma de destrucción masiva, no vale. Hobby: volar cometa sin viento. ***(¿Ah?... este... ¿Continuará?)***



David Cárdenas

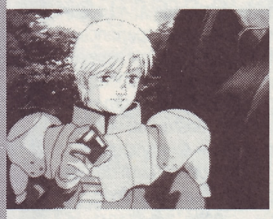
GALERIA DE PANDAS

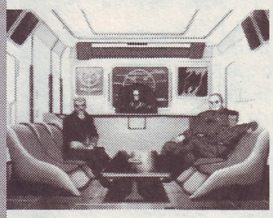


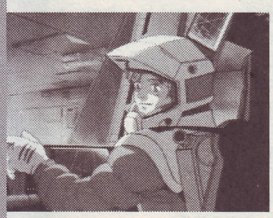
Rurouni Pandin

¡Me quedé sin espacio!... Nos vemos el próximo mes (el siguiente también, porque ha escrito bastante el panda), con más de este raje hereje.

War in the Pocket, OVA ep. 2



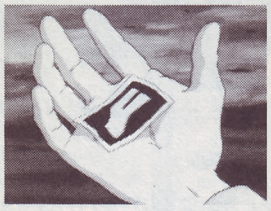


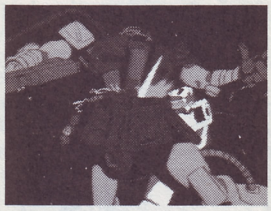


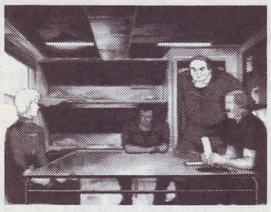
Sin sentir temor por estar encañonado, Al rápidamente se hace amigo del caído piloto Zion, el cabo Bernard Wiseman, quien al "tomar prestada" la cámara del muchacho y ver el contenido de la cinta, se la cambia por su insignia de piloto. Al se lo agradece, y en ese momento Bernard es recogido por su unidad. De vuelta en el colegio y tras lo sucedido, los chicos se vengan de Dorothy por el comentario que hizo acerca de que la Federación no tenía Mobile Suits.

En la base Zion de Granada en la luna, la cinta que trajo Bernard es revisada por el general Von Helsing y los restantes miembros del equipo Cyclops, y el objeto observado es reconocido como el transporte que partió de la base en la Antártida e identificado como un nuevo tipo de Gundam.

Habiendo sido testigo de la importancia de un Mobile Suit para la Federación al estar contraatacando las fuerzas del ducado y reconociendo el peligro de éste, el Alto Mando decide enviar nuevamente al equipo Cyclops con la misión de destruir al mecha antes de que pueda entrar en servicio. En reconocimiento a sus "habilidades" como espía, Bernard es integrado al equipo de infiltración.

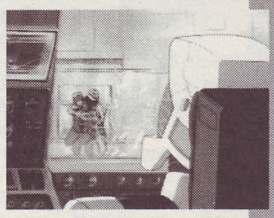


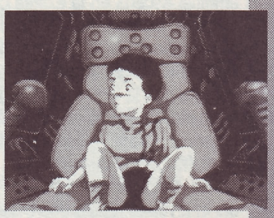


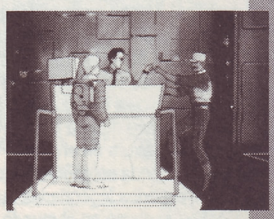


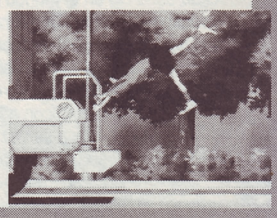
Con el resto del equipo en posición, Wiseman es enviado a la colonia en una nave de carga, la cual contiene partes de un nuevo Mobile Suit desarrollado por los Zion para lidiar con el nuevo Gundam. Con el pretexto de tener fallas la nave y muerto a su copiloto (de la manera más creíble posible gracias a la "originalidad" de las fuerzas Zion) durante un ataque Zion a la colonia, logra entrar en ésta haciendo un aterrizaje de emergencia, mientras en el espacio cercano, Mobile Suits Zion atacan salvajemente a las tropas de la Federación situadas fuera de la colonia, con lo cual da credibilidad a su historia al momento de pasar la revisión en el puerto espacial. Al mismo tiempo, en la colonia, Al se escabulle de casa en la noche para revisar el caído Zaku dejado por Bernie, pero se queda dormido en su cabina, no sin antes presenciar el combate fuera de la colonia. En el espaciopuerto, Bernie tiene ciertos problemas al desembarcar. Para su suerte, la rápida intervención de Steiner lo saca de problemas innecesarios.

Tras el desembarco del material, los Cyclops llevan las piezas de su nuevo Mobile Suit a un almacén, aunque su misión tendrá un inconveniente. Al, quien regresaba a su casa tras dormir en el abandonado Zaku, se cruza con ellos y reconoce a Bernie. Éste se da a la fuga con el resto de sus compañeros, pero Al logra seguirlos al saltar al camión de García.









Kare Kano, ep. 12-13

Tsubasa se instala en la casa Miyasawa y ni siquiera la presencia de Tsubaki la hace desistir de su fuga. Por último, antes de irse, Tsubaki le dice que su padre vendrá a buscarla. Más tarde llega el susodicho; ante los ojos de Yukino y sus hermanas se ve como un papa churro, aunque algo inseguro. Viene acompañado de su actual compromiso y razón de las disputas con su hija. Éste explica a la familia todos los pormenores de su romance con Ikeda, quien fuera la enfermera del pabellón en que estuvo internada la niña. Sin embargo, ésta no quiere ni hablar del tema y termina agrediendo a Ikeda; su padre le da una cachetada. Al ver aquello, la mamá de Yukino le pide dejar quedarse a Tsubasa esa noche para que se tranquilice. La pobre Maho, involucrada hasta el cuello, también se queda a dormir. Tsubasa piensa toda la noche y al día siguiente vuelve a casa. Esta vez ha fracasado y no quiere perder a su padre del todo. Puestas así las cosas, se celebra en un restaurante la primera reunión de Tsubasa, su padre, Ikeda y su hijo, de la misma edad que la pequeña plaga. Un poco retrasado llega el hijo de Ikeda; se llama Kazuma y viste como todo un rockero. La impresión de Tsubasa y su padre es muy variada, sobre todo la de la niña, quien lo ve tanto como su primer amor como un futuro violador. Pero Kazuma se muestra muy feliz de tener una hermanita de primaria... Bueno, había oído mal; en realidad la chaparra Tsubasa es mayor que él; la ira de la niña se desata y provoca el Tercer Impacto. Muy molesta, Tsubasa camina por la calle y es interceptada por un mañoso. Cerca de ahí caminaba Kazuma, que interviene para protegerla. Llega la policía y lo confunde con el agresor, pero Tsubasa los detiene. Ahora ambos conversan a solas, y se dan cuenta de cuán parecidos son y lo muy solos que han estado, de lo que se siente llegar a una casa vacía, y Tsubasa reconoce que la compañía de su padre no era suficiente. Kazuma la invita a su casa y la niña reconoce su soledad en el desorden de Kazuma. Al poco llega Ikeda, quien se sorprende y aplica a Kazuma una demoledora llave por haber traído a tan distiguida señorita a un departamento tan desarreglado. Al final llega el padre de Tsubasa, y lo que ve lo deja fuera de combate. Kazuma descansa mientras Ikeda peina a su nueva hija. Al día siguiente se casa y se van a vivir juntos, pero en medio de esto surge la incómoda pregunta: ¿se pueden casar entre hermanos políticos?

Por lo pronto, la soledad terminó, y ahora ambos vivirán en un hogar más feliz.

Rurouni Kenshin, ep. 52

Mientras Aoshi recuerda cómo fue vencido por Kenshin, éste se dirige con Sanosuke en busca del siguiente rival. Yumi les comenta que en ese preciso momento el Aoi ya está siendo atacado por los Juppon Gatana; al samurai no le queda entonces más que esperar que su maestro llegue a tiempo.

Entretanto, Yahiko sufre las consecuencias de enfrentar solo a Henya, quien además de bombardearlo continuamente desde el aire, le asesta muchos golpes. Con esto termina hiriéndolo profundamente en la espalda, mientras Misao se lanza en contra de Kamatari, quien detiene sus ataques con facilidad. Al darse cuenta de dónde radica su ventaja, Yahiko idea un plan que pone inmediatamente en práctica, y, aprovechando la fuerza de una de las explosiones, logra elevarse sobre Henya para luego aplicarle un potente golpe que lo deja fuera de combate. Kaoru finalmente comprende que su pequeño discípulo ha aprendido las técnicas de Kenshin con sólo observarlo, pero no tiene tiempo para más, pues aún quedan dos enemigos. Junto con Misao, Kaoru pone en práctica un ataque conjunto pero sin buenos resultados, tras lo cual la líder de los Oniwabanshu queda inconsciente.

Al quedar sola Kaoru, Kamatari la ataca utilizando su técnica especial, el Midure Benten, del cual no existe defensa efectiva. Misao despierta con la visión de su amigo Hannya, quien le dice que Aoshi volverá; esto le da nuevos bríos para la lucha. Así, atacan una vez más al Juppon Gatana en equipo y esta vez logran despojarlo de su arma. Kaoru intenta persuadirlo de rendirse pero éste se niega; así, no queda otra más que terminar la pelea, y Kamatari termina derrotado y con la rodilla fracturada.

Iwambo, al ver el resultado del combate, termina huyendo junto con los soldados que lo acompañaban. Cuando todo parece terminado, la algarabía de la victoria es interrumpida por la presencia de un Juppon Gatana más: el gigante Fuji.

Legend of Basara, ep. 3

En las mazmorras del Rey Rojo, es reconocida la madre de Sasara y Tatara, y, ante una anterior humillación, decide suicidarse. No obstante, desiste al saber que Tatara estaba vivo. Hisha llega con el informe de las tropas enemigas, así como su paso por una zona perfecta para la ofensiva. Tatara está seguro de atacar pero Ageha le reprocha su impulsividad mientras se despide. Una emotiva escena en la extinta ciudad de Asahi le hace preguntarse si en verdad no se daban cuenta del engaño o si en el fondo querían engañarse ellos mismos con la existencia de su hermano. En los alrededores de un pozo, Sarasa, quien se quita su disfraz, se encuentra con Shiuri; al enterarse de su partida, el joven le regala una bolsita de semillas. Ambos se despiden pensando lograr el mismo objetivo a través de sus posteriores batallas: tranquilidad y prosperidad para los suyos. Antes de partir, su abuelo le dice a Tatara que si llegara a pasar algo grave deberá ir hacia Kyuushu, a la isla de Sakura en el pueblo de Suzaku, lugar en donde se encuentra, una de las cuatro espadas legendarias que el dios Gochou esparció en el mundo por la desobediencia del hombre. De reunirlas, tendría el poder suficiente para derrocar al tirano. Dentro de una caravana de esclavos, Sarasa junto con Kakujin reconocen a Ienoka, y ésta a su vez reconoce a su querido soberano. Inesperadamente, el tirano pasa al lado de Tatara, quien pese a las advertencias de Kakujin lo ataca; sin embargo, no era el rey sino un soldado puesto en su lugar. Al ver descubierto a Tatara dentro de la trampa, Ienoka protege a su señor pero recibe un corte mortal en la espalda. Al final, con la ayuda de Hisha, logran escapar hacia el puente colgante, pero el abuelo, en un arranque de heroísmo, corta las cuerdas y hace que ambos bandos queden en lados opuestos. Kakujin cae al abismo y, tras superar el puente, Ienoka muere. Agobiada por las consecuencias de sus actos, Sarasa deside ir sola como una simple chica a Kyuushu, para lo cual deberá pasar por Suuno, capital del reino del Rey Rojo.

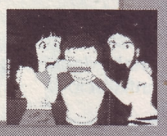
En la entrada se encuentra con la extravagante compañía Ichizawa, y Kichou, la jefe del grupo, le permite ingresar a su "troupe". El grupo de artistas es recibido con gran alegría por los centinelas. Pero no pasa mucho hasta que Sarasa se meta en problemas con un guardia del interior. Por fortuna, es salvada por un hombre, quien se sorprende del collar de la chica y le pregunta por su procedencia. No obstante, la aparición de Kichou es suficiente respuesta. Ella, ya en privado, le reprocha amablemente su actitud y la llama "Tatara". Sorprendida, Sarasa la reconoce casi al instante como su aliado Ageha. Toda una sorpresa.

¡S í i i i i i i i!

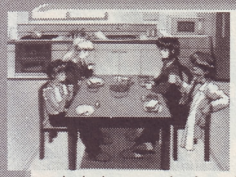
Urusei Yatsura, ep. 5

En una noche lluviosa, típica en el barrio de los Moroboshi, el monje Sakuranbo ("monje desarreglado"), o Cherry para los amigos, anuncia una nueva desgracia que se cierne sobre Ataru, pues es una persona vulnerable a las posesiones malignas. Ataru se burla de él, y a raíz de un apagón sube a dormir temprano en compañía de Lum y Ten. Shinobu, quien en ese momento se encontraba en la calle pensando en Ataru, es testigo de la caída de una nave espacial. Al correr hacia ésta, ve a su tripulante salir torpemente y luego caminar en dirección a ella. En sus habitaciones, Lum, quien ha colocado un futon (cama japonesa) en el suelo, le propone a Ataru cumplir con sus obligaciones de esposo. Ataru se niega, a lo que Ten le dice que no se preocupe por él, pues tiene los ojos cerrados. Viendo que ése no era el problema, Ten pone en duda el conocimiento de Ataru de "hacerlo" con una mujer. Los celos de Lum por Shinobu la llevan a arrojarle a Ataru cuanta cosa llegue a sus manos (con ayuda de Ten, obviamente). Luego, Shinobu aparece por la ventana alzada por el extraño visitante, a quien Lum reconoce como Rei. Se sabrá luego que es el exnovio de la alienígena.

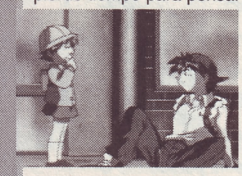
Shinobu se pregunta por qué lo abandonó si éste es muy bien parecido, a lo que ella responde: es un tipo muy raro. Ante el bullicio, la señora Moroboshi entra en la habitación, y al conocer a Rei queda muy impresionada, tanto que al regresar con unas viandas mejora su apariencia. Rei besa su mano, cosa que presencia su esposo, que luego huye desconsolado. Al ver lo cariñosa que es Lum con Ataru, Rei empieza a mostrar su verdadera naturaleza, y logra su transformación total ante el anuncio de Lum de que estaba embarazada. Aunque sólo lo hizo para herir a Shinobu, fue Ataru quien lo sintió mas. Rei se transforma en un gigantesco mounstro que llama la atención de la prensa y de las fuerzas de defensa, pero es finalmente Ten quien lo convence de resolver las cosas de otra manera. Reta a Ataru a una prueba de resistencia al colocarse una especie de pararrayos sobre la cabeza en plena tormenta. Los padres de Ataru protagonizan una escena de una popular novela japonesa de la época, la que no es suficiente para que Rei vuelva a llamar la atención de su esposa. Al final es Ataru quien gana, y Rei queda al cuidado de su madre para dolor de su padre. Ahora la discusión es entre Shinobu y Lum, quienes se disputan el honor de por quién peleó Ataru.



Nuku Nuku Dash!, OVA ep. 2



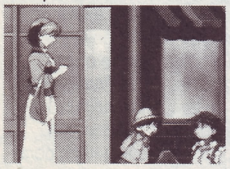
Como parte de unas vacaciones obligatorias que la Mishima Industries le proporciona a todos sus trabajadores cada dos años. Akiko decide irse de viaje de descanso junto con Kyuusaku a un lugar donde las aguas termales son lo más solicitado. Así, se quedarán solos Ryuunosuke y Nuku Nuku durante tres días para cuidar de la casa. Esto alegrará mucho al joven, quien ve cumplido uno de sus sueños, quedarse a solas con la bella jovencita, y su cerebro no pierde tiempo para pensar que cosas podrían pasar entre ellos. No obstante, sus planes no saldrán como él quiere, pues desde un inicio se topará con su pequeña vecina Noriko, o Non-chan como le dicen todos, quien pese a su apariencia de niñita buena pronto revelará su verdadera personalidad manipuladora, intrigante y pícara. Ésta, junto a su madre, los invitará a cenar esa primera noche, a pesar de la inicial negativa de Ryuunosuke, a quien no le queda otra, pues hizo llorar a la señora Ishiyama.



Mientras tanto en Mishima Industry, los directivos analizan qué tan efectivo sería enviar al nuevo androide MIFX N2013 a recuperar el perdido MIFX N2009, misión que Akiko no pudo cumplir. Al final se decide así, aún sabiendo que por no estar terminado, este nuevo androide cuenta con poco tiempo para lograr su misión.

Ryuunosuke y Nuku Nuku asisten a la casa de las Ishiyama, y para alegría del muchacho disfrutan de una muy buena cena. Una vez terminada la cena Noriko le dice a Ryuunosuke que la noche es larga aún y le desea suerte. Nuku Nuku recuerda que no hay leche para desayunar y envía Ryuunosuke a casa mientras ella va un momento a la tienda. Al regresar a casa, Nuku Nuku es atacada por un desconocido, que huye al despertar la curiosidad de los vecinos. Más tarde, Ryuunosuke será puesto en aprietos por Nuku Nuku, quien se ofrece a enjabonarle la espalda mientras éste toma una ducha. Esto causará un gran shock que incluso será escuchado hasta el día siguiente. Al fin y al cabo Ryuunosuke no tiene suficiente malicia.

Por la mañana, Ryuunosuke se levanta con un terrible semblante, pues no durmió una pestaña pensando en Nuku Nuku y lo sucedido en la noche anterior. Luego se marcha a un parque cercano a meditar sobre su situación. En dicho lugar hará su aparición Noriko, quien le dará más de un buen consejo (definitivamente, esta enana sabe demasiado). En la noche, mientras Ryuunosuke intenta explicarle a Nuku Nuku el motivo por el cual actúa raro y sólo la llama con el respetuoso Nuku Nuku-san, son interrumpidos en una posición poco decorosa por la pequeña, quien viene a pedirles ayuda, pues su pequeño gato Miau ha desaparecido.



Al punto salen a buscar a la mascota y se separan para acelerar el proceso. Ryuunosuke va con la pequeña Noriko, quien aprovecha la circunstancia para disculparse con él por haberlo interrumpido y recomendarle sea más mesurado en sus encuentro amorosos, pues escucho sus gritos hasta su casa (era la televisión en realidad). Mientras tanto, Nuku Nuku tiene que valerse de su condición de robot y su fino oído artificial para dar con el gato. Cuando finalmente lo encuentra, aparece nuevamente el extraño personaje que la había atacado. Queda entonces descubierto el androide mejorado MIFX N2013, quien parece saber mucho de ella además de ser idénticas físicamente, cosa que Nuku Nuku no comprende. La verdadera lucha se inicia cuando el pequeño gato es puesto en peligro y se desata un gran combate en un solitario terreno en construcción. En un primer momento tanto Nuku Nuku como el androide MIFX N2013 parecen tener las mismas habilidades de combate, pero la victoria final será de Nuku Nuku quien en el aire asesta un mortal golpe a su oponente, quien cae al suelo muy dañada. Del MIFX N2013 brota "sangre" de color verde oscuro, mientras que en la mejilla de Nuku Nuku, un pequeño corte muestra que ella posee "sangre" roja, eso hará reflexionar a la malherida androide. Nuku Nuku queda muy confundida, pues en un momento reconocerá una extraña voz que le es familiar; no podrá recordar a quién pertenece ni lo que quiso decir el maltrecho androide antes de explotar.

LEGEND OF
BASARA
MASAKA

¡¡YA ESTA A LA VENTA!!

MACROSS
FLASH BACK 2012

El video musical más esperado del año... ahora a tu disposición

A SÓLO S/.29.00

DE VENTA EN:
LIBRERÍA SUGOI
C.C ARENALES 5to PISO Tda. 22
Teléfono: 265-3653
CADENA SUGOI

AFi SUB

CADENA SUGOI

Si tienes un local comercial techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos (nombre, LE o DNI, dirección, teléfono) y los de tu local (dirección, teléfono, área total) a la siguiente dirección:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o por fax al (01) 346-2649

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo o fax, según lo solicites.

Al cierre de la presente edición, ya atienden al público locales de Cadena Sugoi en las siguientes ciudades:

LIMA: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219 (Cercado), Sebastián Barranca 1591, Stand A1 (La Victoria), Av. Universitaria 1843 (Pueblo Libre), Av. Benavides 4125, segundo piso (Surco)
TACNA: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
AREQUIPA: Centro Comercial Panorámico, tienda 219
CHIMBOTE: Urb. 21 de Abril, B-24-11
HUANCAYO: Jr. Tarapacá 335
TRUJILLO: Jr. Ayacucho 625-641, tienda 77

¡No pierdas la oportunidad de fundar tu propio negocio!

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Satoshi Masarata
EN EL PERSONAJE DEL MES

Adiós a Barjack
INFORME DE MANGA

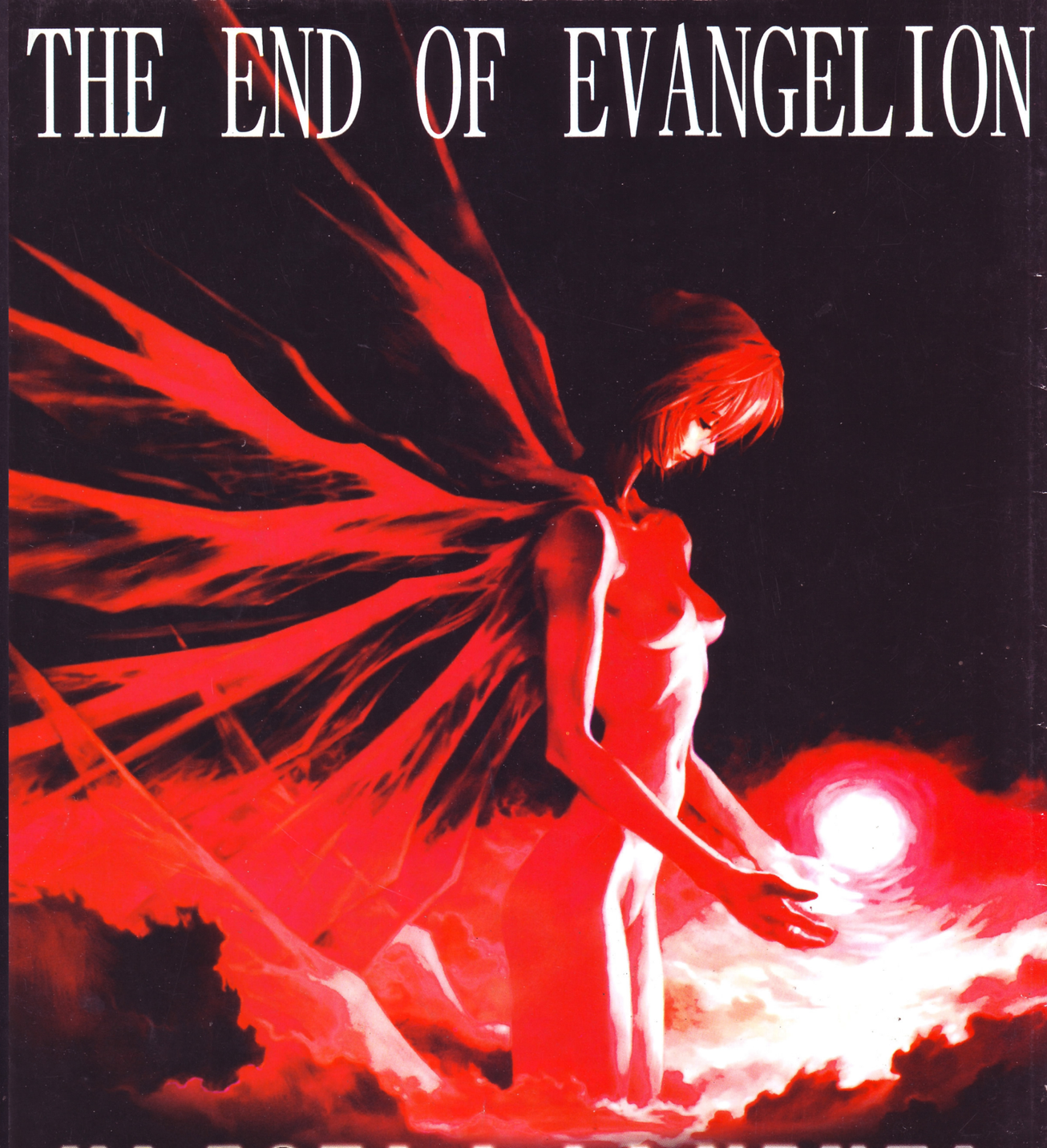
Gundam
STARDUST MEMORY

Nuku Nuku
EN MASAKA MECHA FILE

Junko Iwao
¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

THE END OF EVANGELION



YA ESTA A LA VENTA

De venta en: LIBRERIA SUGOI C.C. Arenales 5to piso Tda. 22 Teléfono: 265-3653
y tiendas afiliadas a CADENA SUGOI

AFi SUB